

Nº 4
795 ptas.
4,78 €
CD-ROM de regalo para PC
Loading
REVISTA INDEPENDIENTE DE PlayStation Y OTRAS VIDEOCONSOLAS
Galerland · Bio Hazard 3 · Parasite Eve 2 · Valkyrie Profile
Chrono Cross · Vagrant History · Toshinden Subaru · Megaman
Eternal Arcadia · SNK Vs. Capcom · Pururun · Captain Tsubasa
Juegos de Pesca · Rising Zan, the Samurai Gunman · Anime Fatal Fury
00004
8 414090 210607
DOSSIER
DRACULA X

¿Quieres saber cómo termina realmente El Guerrero Samurai?

Y si además de enterarte del verdadero y reciente final del manga no emitido por televisión quieres conocer las series más recientes y exitosas de una forma clara y objetiva, sin venderse a las editoriales, con humor, buen rollo y espíritu de colegueo, corre a tu kiosko y compra

MINAMI 2000

La mejor revista de manga y anime. Independiente, objetiva, y con un CD-ROM repleto de vídeos, canciones, imágenes, juegos...







Loading, Noviembre de 1999

Editorial

Staff

Dirección General: Mª JOSÉ CASTRO
Redactor Jefe: SERGIO HERRERA
Colaboradores: Carlos Martín Estévez "Endimion", Manuel López Orvés "Megaman", Rafael Fernández Barbero "Mangafan", Javier Herreros Álvarez "Sbroly", Wenceslao Muros Gálvez "Amano", José Moreno "Evil Ryu", Jordi Dorce "ZeroSith", Gloria Rubio "Rinoa", Ricardo Sánchez "[XDcDX]", José Manuel Fernández "Spidey", Almahdi Benssiba "Gozu" y José Gómez Zamora "Der_Pepe".

Contenido del CD: JOSÉ GARCÍA, SERGIO HERRERA

Secretaria de dirección: SONIA GARCÍA
Administración: YOLANDA MONTÓN, LUISA GARCÍA
Director de producción: JOSÉ GARCÍA
Suscripciones: (93) 477 02 50
Maquetación y Diseño: SERGIO HERRERA, ARES INFORMÁTICA, S.L.
Corrector de textos: LÁZARO MUÑOZ y DAVID NOGUERA

Redacción y administración: Avda. Mare de Déu de Monstserrat, 2. 08970. Sant Joan Despi (Barcelona). Tel: (93) 477 02 50. Fax: (93) 477 22 84.

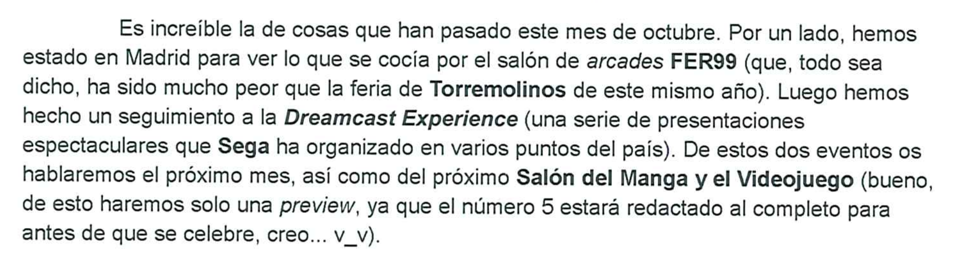
Fotomecánica: ARES Informática S.L.
Impresión: Rotographik, S.A.
Duplicación CD's: MPO Ibérica
Distribución: COEDIS S.A.
Depósito Legal: B-11.747/99



EDITA:
ARES INFORMÁTICA, S.L.
Presidente: ALBERT RODRÍGUEZ
Directora General: Mª JOSÉ CASTRO
Director Técnico: JOSÉ GARCÍA
Director Adjunto: RAMÓN CARDONA

Una vez más llegamos a los kioskos con un fresco **Loading** dispuesto a ser devorado por un público exigente como sois vosotros, lectores incondicionales de revistas diferentes. ^_^

Este mes tenemos como portada y tema principal ***Dracula X***, una saga más que conocida por todos, obra de la colosal ***Konami***. Es natural que, como en todas las cosas, haya gente a la que le guste mucho el dossier de este número y otros a los que le importe un carajo, pero trataremos de hacer realidad el sueño de todos, haciendo dossiers de temas muy distintos hasta tocar todos los temas principales del mundillo. Os recuerdo que, como dije en el número 1, estamos esperando a que nos digáis sobre qué os gustaría que hiciésemos los dossiers. Tenemos programados unos 10, y ahora sólo tenemos que enfocarlos según demanda del público.



Es increíble la de cosas que han pasado este mes de octubre. Por un lado, hemos estado en Madrid para ver lo que se cocía por el salón de *arcades* **FER99** (que, todo sea dicho, ha sido mucho peor que la feria de **Torremolinos** de este mismo año). Luego hemos hecho un seguimiento a la ***Dreamcast Experience*** (una serie de presentaciones espectaculares que **Sega** ha organizado en varios puntos del país). De estos dos eventos os hablaremos el próximo mes, así como del próximo **Salón del Manga y el Videojuego** (bueno, de esto haremos solo una *preview*, ya que el número 5 estará redactado al completo para antes de que se celebre, creo... v_v).

Y a todo esto, que vamos a estar gran parte de los redactores por el **Salón de Barcelona**, así que los interesados ya saben dónde localizarnos. Recordad que en el salón, como cada año, se celebrará un concurso de disfraces que no sólo es sobre manga: también participan los disfraces sacados de videojuegos. ¡¡Animaos y dejad el listón de los videojuegos bien alto!!

Ahora os voy a explicar algo para que, por favor, no me lo preguntéis más por *IRC* **¿okis?**. Hemos cambiado de canal de *chat*. Ahora estamos cada noche en el canal de *irc* hispano **#Frikilandia**. Hemos cambiado de nombre porque en el **#Loading** no nos daban registro, y eso se debe a que si el nombre del canal tiene relación con alguna marca con **copyright** (véase el logo de nuestra revista) los tipos de *irc* lo consideran publicidad gratuita, y al cambio exigen un pago mensual de **15.000 pelas** para mantener el canal abierto. Es muy exagerado pagar algo así por tener un lugar donde charlar con los colegas ¿no?. En fin, os esperamos en el nuevo canal.

Nada más. Recordad la dirección postal...

LOADING
Avda. Mare de Déu de Montserrat, 2
08970 Sant Joan Despí (BARCELONA)

...y os deseo que disfrutéis de este **Loading 4**, al menos, tanto como nosotros hemos disfrutado haciendolo...

LOADING... (please wait)

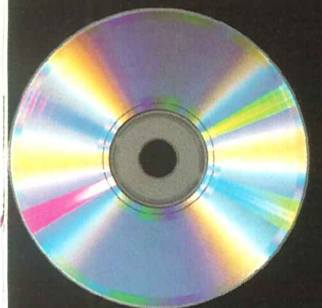
Sergio Herrera



Número 4

SUMARIO

ÚLTIMAS NOTICIAS 6
BREVES INTERESANTES O AL MENOS CURIOSAS 9
PREVIEWS
PlayStation 2: así será definitivamente 12
Entrevista con Sakaguchi 14
Galerians 16
Resident 3 17
SNK vs. CAPCOM, el arcade 18
Parasite Eve 2 20
Valkyrie Profile 22
Samurai Spirits Souku 23
NOVEDADES PLAYSTATION
Chrono Cross 24
Dewprism 27
Vagrant History 28
Font Mission 3 29
Toshinden Subaru 30
Conversiones Megaman 32
NOVEDADES DREAMCAST
Eternal Arcadia 34
Giant Slam 2 35
NOVEDADES GAMEBOY
Puchi Carat 36
DOSSIER DRACULA X 37
PLANTEAMIENTO: ¿POR QUÉ GUSTA TANTO FF VIII A LAS CHICAS? 62
EL OLVIDADO: RISING ZAN, THE SAMURAI GUNMAN 64
100% JAPÓN
Juegos de pesca 68
Pururun 71
ANIMANGAMES: CAPTAIN TSUBASA 72
ANIMEZONE: FATAL FURY, LAS 3 PELÍCULAS 76
MANGALAND: I"S 80
BEAT 'N MUSIC
Últimos lanzamientos 82
BANDAS SONORAS
Dracula X 84
Lyrics: I am the wind 86
Nuevos CD's 87
EMULADORES 90
ART GALLERY: FATAL FURY 92
FRIKILANDIA 94
EN IMPRENTA: ÚLTIMA HORA Y NUEVOS JUEGOS 97



Instrucciones del





REQUERIMIENTOS
Windows 95 o superior
8 Mb de memoria RAM (16 Mb recomendado)
Unidad de CD-ROM
Tarjeta gráfica con resolución mínima 640x480 a 256 colores. Se recomienda 800X600 con más de 256 colores.
Se recomienda tarjeta de sonido.

Para utilizar los protectores de pantalla, iconos y pantallas de inicio se incluyen programas que facilitan las tareas de instalación, pero es recomendable que revise el manual de Windows en lo referente a estos temas.

CÓMO EJECUTAR LOADING
El programa gestor de LOADING aparecerá automáticamente al introducir el CD-ROM en el lector. En caso de no tener habilitada esta función en Windows o para hacer una instalación manual debe usar la opción Ejecutar del Menú de Inicio y a continuación escribir D:\LOADING.EXE (donde D es la letra de su unidad de CD-ROM).

CÓMO USAR LOADING
El CD-ROM de LOADING está organizado por secciones. Para cada sección hay un botón a la derecha de la pantalla y una lista con elementos disponibles a la izquierda. Pulsando en el botón de la sección cambiamos a una nueva. Moviéndose por la lista de elementos se realiza la selección. Una vez escogido el elemento que queremos ejecutar, hay que pulsar el botón de Ejecutar (flecha) o hacer un doble clic con el ratón.

Las secciones del CD-ROM de LOADING son las siguientes:

Música
Canciones y sonidos de vuestras series favoritas. Muchos de estos archivos usan el formato MP3. Para utilizar este formato, es necesario instalar programas adicionales en el ordenador. Los programas los podrás encontrar en la sección Varios del CD.



Vídeo
Fragmentos de vídeo en formato digital. Para algunos vídeos es necesario instalar programas disponibles en la sección de Varios.

Imágenes
La lista de esta sección muestra las diferentes colecciones de imágenes disponibles en el CD-ROM. Escogiendo una de ellas, aparecerá la pantalla de visualización de imágenes. Las flechas del panel de control permiten cambiar la imagen y el botón en forma de cruz permite volver a la pantalla de selección. Pulsando en el contador que indica la imagen actual, podemos introducir el número de la imagen a la que queremos ir. Si la imagen es más pequeña que la pantalla, pulsando con el botón izquierdo del ratón, la imagen se adaptará a la pantalla. Si es más grande podremos movernos por la misma arrastrando el ratón.
Si pulsamos el botón derecho del ratón, aparecerá un menú que permite ajustar diversas opciones de visualización, guardar la imagen, mostrar las imágenes automáticamente y escuchar la música incluida en el CD mientras visualizamos las imágenes. Es posible usar las teclas de cursor o la barra espaciadora para cambiar de imagen.

Varios
En esta sección incluiremos aplicaciones necesarias para ejecutar otras secciones del CD y también otras relacionadas con el mundo de LOADING. Hay algunos programas de esta sección imprescindibles para ejecutar los vídeos y músicas de otras secciones de LOADING. Es recomendable instalar Media Player para sonidos y vídeo. Para navegar por las Webs del CD hay que instalar Netscape Navigator o Microsoft Internet Explorer.
También se recomienda instalar el programa WinZip, ya que algunos archivos están comprimidos y necesitan de este programa para poder ser utilizados.

MULTIMEDIA
Para poder utilizar los archivos de vídeo y sonido de LOADING hay que instalar programas adicionales en el ordenador.
Formato MP3:
El formato MP3 permite reproducir archivos de sonido con calidad similar a la de un CD de sonido. Para poder reproducir estos archivos es necesario instalar Media Player o WinAmp incluido en el CD (sección Varios).

Archivos de vídeo: Existen multitud de formatos de vídeo. Para poder visualizarlos correctamente se recomienda instalar Media Player, Indeo 5 y QuickTime (sección Varios).

PARA PODER REPRODUCIR LOS ARCHIVOS DE VÍDEO Y SONIDO SE RECOMIENDA EJECUTAR LOS SIGUIENTES PROGRAMAS DE LA SECCIÓN VARIOS:
Windows Media Player
Intel Indeo 5.1
QuickTime for Windows
WinAmp (opcional)

Pulsando el botón Control al ejecutar un archivo multimedia, se utilizará Windows Media Player para reproducir el archivo, independientemente del programa asociado al mismo.

Para cualquier consulta técnica escribir una carta a la dirección de la revista o mandar un e-mail a:
loading@aresinf.com

NOTICIAS OCTUBRE 99

SONY:

Parece que **Sony** no tiene demasiado tiempo para dar noticias, y es normal, pues sólo en su primera semana se han vendido un millón de copias de ***Resident Evil 3***. (*Y pensar que a la unión **PSX-Capcom** apenas le quedan meses de vida...*) v_v.

XI Jumbo es la continuación de ***XI***, el juego de puzzle más aclamado de la factoría **Sony** (*que, por cierto, en nuestro país pasó sin pena ni gloria por los escaparates*). Saldrá a la venta en diciembre de este año con mejoras como el aprovechamiento del *Dual Shock*, el uso del *Split Screen* (pantalla partida para juegos multijugador),etc...

Sony, en palabras del señor **Okamoto**, creador de la saga ***Resident Evil***, afirma estar sólo utilizando un 1/15 del potencial real de **PlayStation 2**. Y si a esto unimos que en otras declaraciones afirma que el hardware 3D es 15 veces más potente que el de **DreamCast**...

En las oficinas de **Sony USA** también deben estar de fiesta. Sólo en la primera semana desde la puesta a la venta de ***FF VIII*** ya han agotado el 25% de las unidades disponibles. En su tercera semana sigue siendo el N°1 en ventas.

NINTENDO:

¿Recordáis el avance de la nueva **GameBoy** que hicimos en el número anterior?. Pues bien, ésta de aquí es una primera imagen de ella.



¡ Malas noticias para los "Nintenderos": las cifras vuelven a ser las protagonistas. Las ventas de **DreamCast** en EEUU se han comido el porcentaje que ocupaba **N64**; las ventas de **PSX** siguen intactas. Una situación similar a la que se ha vivido en Japón.

Factor 5 se plantea seriamente programar una nueva versión de **Turrican** para la nueva consola de **Nintendo** (^_^ *¡yum!*).

Los usuarios de **GameBoy** están de suerte. Un nuevo juego de los **Pokemon, *Gold & Silver***, aterriza en su consola con una versión en tiempo real y con los 3 nuevos **Pokemon. Nintendo** espera vender un total de 8 millones de copias de este cartucho.

SEGA:

La parodia de ***The House of Dead***, "***The Type of Dead***" ha tenido una gran aceptación en el pasado ***Tokyo Game Show***. ¿Veremos a partir de ahora más juegos con teclado de **PC**?



Retrasos: ***Shen Mue Chapter 1: Yokosuka*** se ha retrasado hasta una fecha aún no confirmada de la primavera del 2000. Ahí queda eso, claro que también se ha confirmado hasta el cuarto antes de finales de ese mismo año.

Brevemente: ***Virtua Striker 2000.1*** bajo la tecnología **Naomi** (*solo se trata de un cambio de nombre, es para que no le perdáis la pista*).

Sega ha puesto en marcha un programa de acercamiento a **Internet** vía **DreamCast** destinado a amas de casa, gente mayor etc...**NEC, Hitachi, Toshiba, Mitsubishi, Oracle** son las compañías que respaldan esta iniciativa de **Sega** (*vender consolas a los ancianos...hay que reconocer que sus chicos de marketing se lo curran* ^_^).

Cada vez se conocen más datos de ***Vermilion Desert***, el juego que **Riverhill Soft** desarrolla con **Sega**. Se ha confirmado su aparición para diciembre con un argumento que girará en torno a la lucha de tres bandos por hacerse con el control del planeta.

Dee Dee Planet para **DC** promete arrasar en diciembre con las posibilidad que brinda el modo multijugador a través de **Internet**. Un continuo dispara y esquiva entre graciosos personajillos, será el protagonista de un juego de estética **8-Bits**.

Sega confirma la secuela de ***Rent-A-Hero N°1***, del que ya os adelantamos en el pasado número de **Loading**. Esta vez nos encontraremos ante un ***Action RPG*** de mastodónticas proporciones y con una jugabilidad similar a la del ***Spike Out***. Asumiremos el papel de un chaval que alquila a un científico un traje de superhéroe, que tendrá que amortizar eliminando villanos, ayudando gente, etc.

Aquí tenéis algunos títulos confirmados a última hora para ver la luz en **DC** entre el 16 y el 23 de diciembre: ***Space Channel 5*, *Ouka Houshin*, *Berserk*** (*tendrá*

NOTICIAS OCTUBRE 99

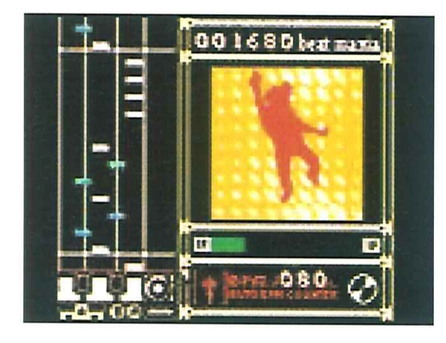
algo que ver con **Evangelion***?*), **Evolution 2, *Let´s Play in the Professional Baseball Team*** *(me parto con estos nombres ^o^)* y ***King of Classes Yamazaki.***

KONAMI:

No podía ser de otra manera: La noticia estrella de **Konami** es OTRO juego basado en la música ^_^. ***Keyboard Mania***, en su versión recreativa, nos pondrá a los mandos de un teclado de 24 teclas como controlador. Y al fin se han decidido a poner un modo de 2 jugadores en que seremos ayudados por la propia recreativa.

Un nuevo disco APPENDIX para ***Dance Dance Revolution 2nd MIX: True Kiss Destination***. 2800 yenes que podremos gastarnos el día 22 de diciembre (sí, se ha retrasado). Además, ha aparecido una nueva versión *arcade* del ***Dance Dance*** en el que se pueden bailar canciones del famoso grupo japonés **Dream Comes True**.

A la venta está en estos momentos la segunda parte de ***Beatmania*** para **GameBoy**. Casi ná. ^_^



Y junto a la versión portátil color de ***Beatmania***, 2 nuevas maquinitas de bolsillo de **Pop'n *Music*** y ***Dance Dance Revolution***.

Sorprendentemente **Winning Eleven 4** ha destronado a toda su competencia en el **ECTS**,



recibiendo el galardón de mejor juego por encima de ***Soul Calibur*** y otras maravillas (*¡¡tongooo tongooo* ***Soul Calibur Rulez!****!*)

Suikoden 2 acaba de salir en el mercado americano con unas ventas MÁS que prometedoras.

CAPCOM:

BioHazard: Code Verónica se ha retrasado indefinidamente a alguna fecha del año que viene. Esta decisión parece tener su fundamento en la conversión a **DC** de ***BioHazard 2*** (para diciembre de este año con un precio de 4800 yenes), que arrastrará las consabidas mejoras técnicas, nuevos modos de juego y una demo del retrasado ***BioHazard***. (*Jooo... v_v.*). Aparentemente se ha eliminado el *Modo Tofu* y el del *Cuarto Superviviente*, prometiendo poner en su lugar modos de juego como *Extreme Battle* (que ya vimos en la versión **Dual Shock** del ***BioHazard 2*** de **PSX**) y modos ocultos de **PSX y PC**.

Todd Mc Farlane ha vuelto a irse de la lengua. Él mismo ha anunciado que la recreativa ***In the Demons Hand*** de **Capcom**, basada en su personaje **Spawn** (*no es manga ¬_¬*), dará el salto de la placa **Naomi** a **PSX2** en el 2001, siendo la versión de **DC** para el 2000.

SQUARE:

¿Qué haces leyendo? No has ido a comprar la versión en castellano de ***Final Fantasy VIII***? Pues deberías, pues para cuando leas esto la gente ya estará en cola esperando su juego. Y, una cosa, POR FAVOR: COMPRADLO ORIGINAL que la piratería está muy avanzada y si este juego no se vende...

Al fin ha visto la luz en EEUU ***Final Fantasy Anthology***, el recopilatorio de ***FF V*** y ***FF VI*** que muchos esperabais.

Square desvela la identidad de 8 personajes más de ***Chrono***



Cross (*5 buenos y 3 malosos*): En el bando de los buenos están *Korcha* (*una joven experta en artes marciales*), *Slash* (*un misógino guerrero curiosamente parecido a Id, de* ***Xenogears***), *Pierre* (*un caballero medieval algo narcisista que nada tiene que ver con el Pierre de* ***Chrono Trigger***), *Miki* (nuestra joven y encantadora hechicera ^_^) y *Tumalu* (un peludo animal de compañía). En el bando de los "malísimos" tendremos a *Tukuvomi* (un tío feo), *Gyadarun* (un ninja muy malo) y a *Lutrianna* (una científica más mala todavía) (¡¡qué malos que son todos ^_^!!).

Volviendo a ***Final Fantasy***, **Square / E.A.** se está esforzando y ha lanzado una importante campaña publicitaria para atraer el interés sobre ***Final Fantasy VIII*** a través de impactantes *spots* televisivos. ¿Harán aquí lo mismo?

Los directivos de **Square** (concretamente ***Yoshi Maruyama***) han dejado entrever

NOTICIAS OCTUBRE 99

la posibilidad de jugar *On-Line* a algunas de sus conversiones para **PC**. Dicho avance se produjo en plena entrevista sobre las cualidades exclusivas de ***Final Fantasy VIII*** en su versión **PC**, tan tremenda evasiva da pie a que especulemos en la inclusión de opciones exclusivas como jugar a algunos minijuegos a través de Internet. Pero esto no es más que un rumor (*rumor, sí, pero también lo han extendido a **PSX2**... yo ya no sé qué pensar*).

ENIX:

Las encuestas japonesas ponen a **Dragon Quest VII** muy por encima de **Chrono Cross**, **Resident Evil 3** e incluso de **Shen Mue** en la lista de los más esperados. ¿Será el renombre de **Toriyama**? ¿Será el café?



Ya ha salido a la venta el ***Toruneku Adventures 2***. Supongo que jamás saldrá este juego de Japón (v_v *¡¡sigh!!*)...



NAMCO:

Otra compañía que parece estar de vacaciones. **Namco** ha establecido una nueva compañía subsidiaria (**Monolith Software**) que, además de otros proyectos más actuales, se encargará de desarrollar RPGs para **PSX2**. Un dato interesante es que *Hiroshi Sugiuga* (uno de los directores de la saga *FF*) está a la cabeza de dicho proyecto.

Ya está casi listo el ***PAC-MAN*** para **PlayStation**. **Namco** no quiere dejar a un lado a su famosa pelota amarilla con ojos y patas, ya que se celebra el aniversario de su creación.

SNK:



Los que disfrutéis de una **NeoGeo Pocket** estáis de suerte. Una potentísima batería recargable ha sido puesta a la venta en Japón al precio de 3500 yenes (sin incluir las baterías). Además, se ha anunciado que en breve saldrá a la venta un periférico con el que la portátil de **SNK** podrá conectarse a internet. (*Nota de Mr.Karate: Y yo aún me pregunto la funcionalidad que deben tener unas consolas portátiles por la red...*).

OTROS:

Las cifras son apabullantes: 1.7 millones han visitado en **Internet** el primer nivel del juego ***Bird Cage of Gurauen***, diseñado por **ASCII** (Creadores del exitoso ***Galerians***) para ser jugado en **Internet**.

Tecmo confirma la secuela de ***Kagero*** (el simulador ése tan gracioso en el que nuestra misión era matar gente a base de poner trampas en un castillo ^_^) sobre **PlayStation**. En esta nueva versión el número de trampas que tendremos a nuestro servicio será de **2000** (!!!), y por fin se nos obsequiará con un *modo multi-final*. Para los más morbosillos diré que en esta entrega la sangre de nuestras víctimas permanecerá en el suelo durante toda la fase, impregando todo a su alrededor (*JioJio...*).

PlayStation ha sido la elegida para acoger el cuarto y último (de momento) juego de navegación de la prestigiosa ***KOEI: Navigation Age 4***. A los que sigáis la pista de esta compañía desde los tiempos del ***New Horizonts*** de **Super Nintendo** os alegrará esta decisión.

Taito pone a la venta en diciembre su nueva versión del ***Densha de GO!: Nagoya***, para **PlayStation**, con jugosas novedades como la inclusión de circuitos urbanos (con coches suicidas y todo) o la compatibilidad con **PocketStation** (*este aparatito es cada vez más preciso ¿eh **SONY**?*)



¡¡¡Moooola!!! **Success** y **SunSoft** están trabajando en una nueva versión del conocido y querido ***Cotton 100%*** tanto para **DreamCast** como para **PSX**. Nuestra brujita favorita, con el permiso de ***Edea***, surcará el tridimensional cielo una vez más en mi **PSX** ^_^!!

Amano
Amano_ai@retemail.es

CHRONO TRIGGER

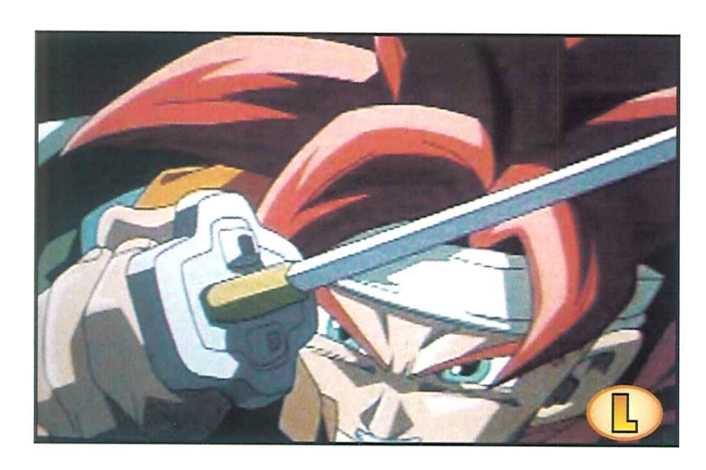
Desde que se anunciase la adaptación para **Playstation** del clásico *RPG* de **Squaresoft**, ***Chrono Trigger***, los miles de fans que la saga tiene dispersos por el planeta no han podido hacer otra cosa más que esperar impacientes hasta ver su sueño hecho realidad: ***Chrono Trigger*** tendrá animación.

Muchos han sido los detractores de ***Chrono Cross***, su secuela, por haber cambiado de diseñador, y muy especialmente por tomar un aspecto *3D* (*cosa que a este juego, según dicen, no le pega*).

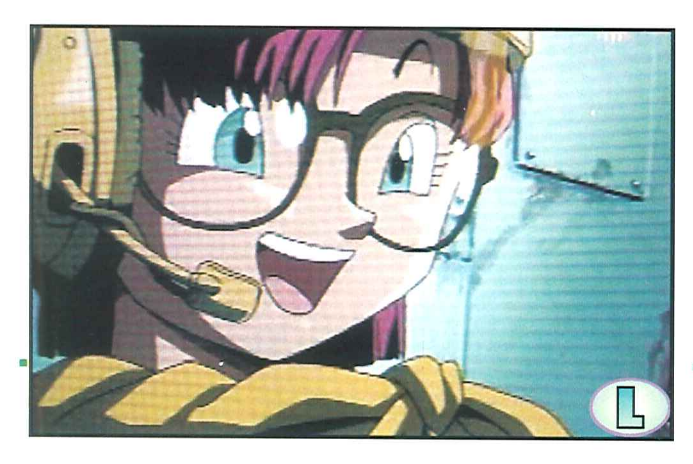
Efectivamente, ***Chrono Trigger*** va a contar con un total de 20 minutos de animación creadas por el **Bird Studio** (equipo de *Akira Toriyama*).

Las 3 primeras escenas pertenecen al *opening*, mientras que la cuarta pertenece a uno de los saltos en el tiempo (600 años D.C.).

Chrono Trigger se pondrá a la venta en **Japón** el próximo 2 de Noviembre y ***Chrono Cross*** el 18.





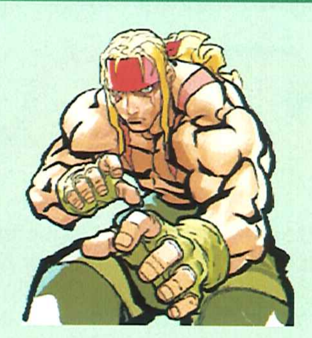












¡¡Por fin se anuncia una conversión de la saga **III** de ***Street Fighter***!! Le ha tocado el premio a **Dreamcast**, y verá la luz en invierno de este año.

Street Fighter III W Impact (**Doble Impacto**) tendrá las entregas uno y dos de la saga al completo, así como un nuevo modo *versus* exclusivo. Como es de esperar, se ha anunciado que esta conversión mantendrá todos los *frames* con respecto al juego en la ***CPS III*** de **Capcom**. En breve, mucha más información...



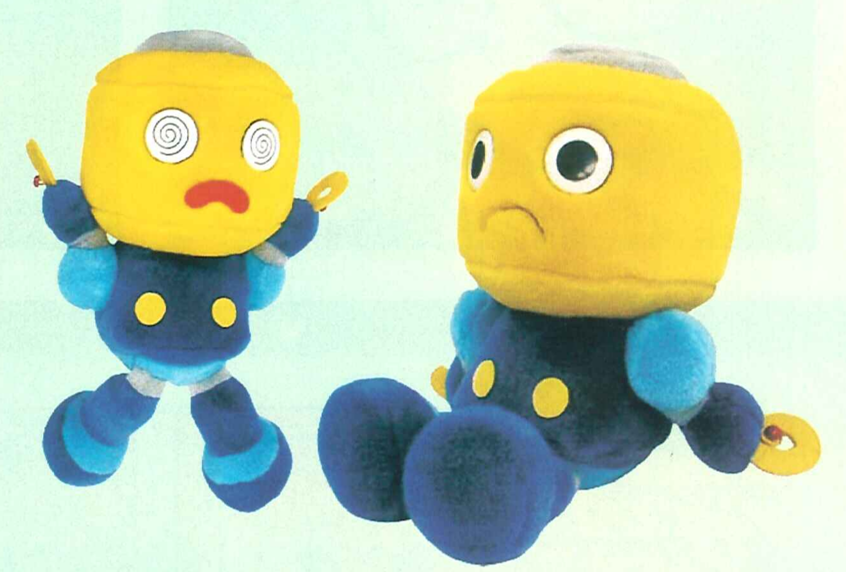
Alundra 2: Mysteries of Evil Evolution es el nombre que recibirá la secuela del famoso *Adventure RPG* que hace tiempo saliese en español en nuestro país para **PSX**.

En esta nueva aventura, ni la historia se continuará con el anterior, ni el apartado gráfico tiene nada que ver. Parece como si hubiesen querido dar borrón y cuenta nueva a un juego que tenía bien grabada la etiqueta de "clon de ***Zelda***" (*muy repetitivo, pero bastante más parecido al famoso juego de* ***SuperNES*** *que otros intentos de RPG*).

La historia tendrá ahora un nuevo protagonista: *Firi Hand*, un chico cuya madre fue asesinada por piratas. Como es típico en este tipo de juegos, *Firi* dedicará su vida a vengar a su madre acabando con todos los piratas, y tratará de hallar a su padre, desaparecido años atrás en el mar (*¬_¬ espero que luego no sea uno de los malos, porque si no, vaya originalidad...*). Hay una chica, *Aisha Shaba*, que busca también a su padre (Rey del Reino Vanilla, igualmente desaparecido). Aunque el protagonista será *Firi*, haremos equipo con *Aisha*, tal y como pasase en ***Alundra*** con *Meia*. *Firi* y *Aisha* son los dos primeros personajes de abajo. ***Alundra 2*** tendrá escenarios *3D* y un indicativo de estado en pantalla (en el que se reflejarán vida y magia).









Capcom invade las jugueterías japonesas de peluches basados en los personajes de ***Tron ni Kobun***. Parece ser que los simpáticos *Kobuns* han tenido una grata aceptación por parte de los más pequeños, y lo cierto es que no hay que mirar mucho para darse cuenta que son infinitamente mejores que los *Telettubies*. ¿Tú que te comprarías?

Además de los peluches, han puesto a la venta pins, llaveros, mochilas, corbatas y un sinfín de artículos. Si insistís en tiendas donde traigan *merchandising* japonés, es posible que los traigan...





En el **Tokyo Game Show**, **SNK** ha anunciado la conversión de ***KOF99: Millenium Battle*** para **Dreamcast**. Mientras que la versión cartucho casera ya rula por nuestro país mediante vías de importación y la de **Neo·Geo CD** aparece antes de navidades, la versión para la nueva de **Sega** saldrá a la luz en tierras niponas en marzo del 2000. ¿Tendrá mejoras tal y como sucediese con ***The King of Fighters Dreammatch 99***?

También **SNK** ha dejado escapar una noticia que va a atraer a sus fans hasta **Dreamcast**. Se trata de un nuevo juego exclusivo para **Sega** llamado ***King of Fighters Adventures***. No se sabe si será un juego de lucha o una aventura, pero sí que su entorno será *3D*.

Junto a este juego aparecerá una versión portátil en **Neo·Geo Pocket Color** que será *linkeable* con la versión **Dreamcast**.

Y a todo esto, que están preparando otra versión de **N·GPC**, esta vez aún más pequeña y con mayor definición.



SOBRE EL NUEVO TOKYO GAME SHOW

Otra nueva entrega del **Tokyo Game Show** (la feria de videojuegos más importante de **Japón**) ha tenido lugar este pasado mes. Y como en las anteriores entregas, los miles de japoneses que pudieron acudir al evento se pusieron las botas disfrutando de juegos en primicia, demos exclusivas y presentaciones de última hora.

Sony, **Sega**, **Capcom**, **Namco** y **SNK** tienen unos stands bastante grandes, muy diferenciados del resto de las compañías.

En primer lugar **Sony** presentó la **PSX2** (de la que ya os hablamos más detenidamente). **Sega** mostró el **ShenMue** en un estado finalizado, aunque al parecer no impactó tanto al público, debido a la presentación de la nueva máquina de **Sony**. **Capcom** mostraba sus nuevas versiones de mata-zombies. **Namco** promocionaba el aniversario del ***Pacman*** y su nuevo ***RidgeRacer*** para **PSX2**. Y por último, **SNK** presentaba el ***Card Battle***.

No debemos dejar de lado la presentación de ***Dead or Alive 2***, que con un acabado gráfico muy superior al ***Soul Calibur*** de **Namco** ofreció una buena muestra de lo que la **Dreamcast** es capaz de hacer (algo que le será muy beneficioso a **Sega**, ya que sus detractores pueden hablar negativamente del futuro de esta consola tras la presentación de **PSX2**).

Además, estands de tiendas vendían productos de las distintas compañías (como sellos de *Megaman* y *Chun-Li*).

Algún día nos tocará ir a nosotros (*¡¡yo quiero iiiiiir...!!! v_v*).



Algunos pudieron disfrutar de unas partiditas al Card Battle SNK Vs. Capcom...



...aunque a nosotros particularmente nos habría gustado más jugar al Dead or Alive 2.



En el estand de Square se podían ver vídeos de Chrono Trigger, DewPrism...

PS2

PlayStation 2

LA NUEVA MÁQUINA DE SONY YA TIENE FORMA DEFINITIVA

Sony desveló el pasado 13 de septiembre los últimos detalles de la sucesora de nuestra querida **PlayStation**. Como podéis ver en las fotos, **Sony** ha optado por jugar la carta de la continuidad, y su nombre es el de **PlayStation 2** (**PS2** para los íntimos ^_^). No voy a profundizar sobre el procesador, el chip gráfico y demás trozos de metal que se esconden en el estómago de la bestia (eso ya lo hizo **Endimion** en la **Loading** n°1), pero haré un breve repaso general.

PS2 utiliza un nuevo procesador 128 bits de **Sony** (***emotion engine***) corriendo a 295 Mhz. Este chip cuenta con 32 Mb de *direct rdram*; otros 4Mb están disponibles en el procesador gráfico funcionando a 147 Mhz, 2Mb en el chip de sonido y otros 2Mb en el procesador I/O (el que asegura la compatibilidad con **PS1** y que debe de sufrir un trauma al compararse con las bestias electrónicas a su alrededor ^_^).

Que los cinéfilos se tranquilicen (y que los poseedores de DVD-vídeo se muerdan las uñas), pues al contrario de lo que decían algunos rumores, el lector (DVD 4x,CD 24x) podrá leer DVD-vídeos además de los DVD-audios, CDs audios, y CDs PSX (casi olvidaba los DVD-roms y CD-roms de juegos de **PS2**...).

Ahora hablemos de los accesorios de la maquina.

PS2 contará con el hermano mayor del dual shock, ¡¡el... **dual shock 2**!!(recomiendo a **Sony**



que cierre el departamento de marketing por falta de originalidad). Este mando, que se parece mucho a su predecesor, será compatible con este último. La diferencia entre ambos es que el DS2 es completamente analógico (con la excepción lógica de los botones *start* y *select*... pobrecillos). Eso significa que sabrá con qué fuerza hemos pulsado el círculo (por ejemplo) e incluso por qué lado del botón. Eso supone más posibilidades para los juegos y también más complejidad y precisión en los movimientos (acelerar, por ejemplo).

Al gran pesar de los jugadores y a la gran alegría de los fabricantes de *multitaps* (**Sony** el primero), la consola sólo trae 2 puertos de entrada para mandos, lo que no es exactamente un progreso (recordad que la **N64** y la **DC** tienen 4...). Quien habla de mandos habla de **memory cards** (¿por qué? No lo sé...). PS2 también disfrutará de la presencia de esas criaturas dotadas de memoria, y para la ocasión se llamarán... (*¡atención! es un prodigio de originalidad imaginativa!*) "memory cards". Pues sí, **Sony** ni siquiera se molestó en poner un 2 al final... En fin, esas tendrán una capacidad de 8 Mb frente al miserable Mb solitario de PS1 y una velocidad 250 veces superior a sus antepasadas (*snif, ya no podré beberme un café mientras se guarda mi partida...*). También contará con una sistema de autentificación destinado al comercio electrónico seguro y a lo mejor a facilitar la puesta en marcha de torneos *on-line*. Yo ya estoy imaginándome ganando el torneo mundial de *street fighters* ^_^.

Otra novedad, el número de esos curiosos agujeros en la parte posterior de la consola. Se llaman salidas (o puertos) y la PS2 es la consola que bate todos los récords en cuanto a la cantidad (*y también la calidad ahora que lo pienso*). Tenemos la clásica salida AVI donde se mete el cable que conecta la consola a la tele), 2 puertos USB (originalmente son puertos utilizados por los ordenadores y nos permitirán conectar a la consola un montón de periféricos como teclados, ratones y sabe dios qué más. En mi PC hasta puedo conectar altavoces estéreo),1 puerto IEEE 1394 (es un puerto que permite transferencias de alta velocidad y es idóneo para casi cualquier conexión), un puerto PCMCIA tipo III (donde se meten pequeñas tarjetas que son en realidad periféricos en miniatura como *módems*, *memoria flash*, etc). Y por fin una salida óptica digital de la cual todavía no se sabe el uso exacto.

Como podéis constatar, la PS2 se podrá transformar en casi un pequeño ordenador, ya que **Sony** tiene previsto comercializar, además del módem para la conexión internet, un disco duro (para guardar páginas web, partidas...) y seguramente un teclado y un ratón con el que agilizar la navegación por la web y por consiguiente las partidas multijugador.

Ya llevo un buen rato escribiendo y me parece que he olvidado hablar de algo... ¿Qué será? ¡Los juegos!

Es el apartado más importante creo yo, así que vamos allá.

La lista de los primeros juegos en desarrollo para PS2 es realmente impresionante. Aquí tenéis algunos de los más interesantes: ***Star Ocean 3***, ***Jade Cocoon 2***, ***Bust-a-Move Dance 3***, ***Onimusha*** (originalmente previsto para **PS1**), ***Street Fighter EX3***, ***Gran Turismo 2000***, ***Bloody Roar 3***, un ***Resident Evil***, ***Bomberman 2001***, ***Popolocrois III***, ***Tekken Tag Tournament***, y unos nuevos ***Ninja Gaiden*** y ***Gradius*** (*Nota de Mr.Karate: Tenéis una gran muestra de los juegos presentados en el último Tokyo Game Show en el apartado de vídeos del CD que acompaña la revista*).

89 desarrolladores japoneses han firmado para desarrollar juegos, así como 49 americanos y 29 europeos.

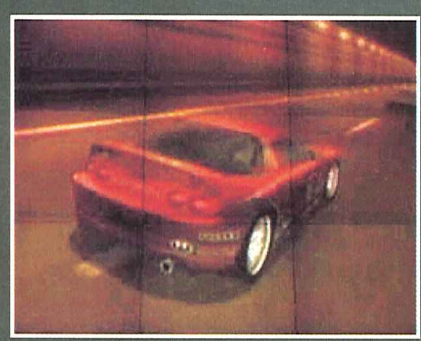
Las fechas de lanzamiento previstas son el 4 de marzo 2000 en Japón y el otoño del 2000 en Europa y EE.UU y el precio inicial será de aproximadamente 39.800 yenes (55.000 pts). El *DS2* y la *memory card* costarán alrededor de 3500 yenes (5000 pts).

Bueno, creo que os he dicho más o menos todo lo que se sabe a día de hoy, así que os dejo soñando y vuelvo a mi playstation 2... digo.. 1 ^_^

Gozu
gozu@hotmail.com



Dark Cloud



Ridge Racer



Gran Turismo 2000



ENTREVISTA A
HIRONOBU SAKAGUCHI
REALIZADA POR LA REVISTA JAPONESA GAMEWEEK



Hironobu Sakaguchi parece ser una de esas personas que siempre tienen algo de que hablar. Afortunadamente se trata del Vice-Presidente de **SquareSoft** y, por nosotros, cuanto más hable mejor ^_^!!

En la última edición de **GameWeeK**, prestigiosísima revista del sector (*casi tan importante como la nuestra* ^^), nos hemos topado con una entrevista al *Sr. Sakaguchi* así como a *Nobuo Uematsu* (*compositor, como ya sabréis, de nuestra amada saga* ***Final Fantasy*** *y de otros títulos*) y otros célebres del mundillo. La del *Sakaguchi-San* nos ha parecido la más densa y completa y la hemos rescatado y traducido (*al que se ría de mis traducciones le muerdo la yugular* ¬_¬) a nuestro idioma a fin de que el mayor número de lectores posibles tenga acceso a tan jugosas declaraciones (*de todas formas podéis disponer de ella en la sección de noticias de* ***www.gaming-intelligence.com*** *^_^*).

GameWeeK: La última vez que nos encontramos ***F.F. VII*** apenas acababa de salir a la venta y usted ya estaba bastante ilusionado con sus ventas en los Estados Unidos. Ahora ***F.F. VIII*** está en la calle, y está siendo un gran éxito en Japón. Leí que **Square** había vendido 3´5 millones de copias.

Hironobu Sakaguchi: A estas alturas rondan ya las 3´6 millones de copias.
*(*Amano: Cualquiera diría que hablan de piratería ^_^)*

G.W.: ¿ Le convierte eso en el mayor éxito en Japón del año pasado?

H.S.: Sí

G.W.: ¿Cumplen dichas ventas las expectativas?

H.S.: Nos vimos forzados a elevar el coste del juego en 1000 yenes a causa de tener cuatro CD´s. Se vendió al precio de 7800 yenes, algo más de los 6800 yenes por los que se vendían los juegos. Estuve preocupado por si eso afectaría a las ventas pero, obviamente, no lo hizo. Sí, las ventas del juego superan mis expectativas.

G.W.: Respecto a los Estados Unidos, ¿cree que se venderá tan bien ***Final Fantasy VIII***?

H.S.: Eso espero, también espero que lo haga en Europa. Apenas volvía de Japón ayer y el equipo ya se estaba ocupando de la versión europea.

G.W.: ¿Se ha iniciado también la versión **PC**?

H.S.: De eso ya se están ocupando en las oficinas de Los Angeles. Tuve también la ocasión de probar la versión **PC** en Japón y tiene una mayor resolución que la versión de **PlayStation**. Gráficamente es mucho más bonito.
*(*Amano: ¬_¬ ¡Traidor! Es que no has visto los caretos que les pusieron a los personajes del* ***F.F.VII*** *en la versión* ***PC****? Daba pena -_-*).

G.W.: ¿Ha quedado usted satisfecho con el juego? ¿Se quedó algo fuera por falta de espacio o tiempo?

H.S.: A causa de mis continuos viajes a Japón, básicamente, he producido este juego en dos países diferentes. Me resultó muy difícil tratar de involucrarme en el proyecto por completo, de manera que dejé a mi director a cargo de muchas decisiones. Estoy muy satisfecho con lo que ha hecho.

G.W.: Aparte de los nuevos personajes, ¿cuales serán algunas de las diferencias entre ***F.F.VII*** y ***F.F.VIII***?

H.S.: La mayor diferencia reside en los personajes. Los personajes de la séptima entrega eran S.D. (Super Deformeds). Hemos cambiado las medidas de los personajes por las humanas y, debido al nuevo tamaño de estos, tuvimos que trabajar mucho más en la animación a fin de lograr mostrar expresiones. Eso incrementó drásticamente la cantidad de animaciones en las que tuvimos que trabajar. La otra gran diferencia está en las secuencias FMV (Full Motion Video) incluidas en el juego en sí. En ***F.F. VII***, la única ocasión en que se incluía a los personajes era en el Ending; en esa larga, larga película del final. Esta vez, el director de estas escenas, ha decidido incluirlos en las escenas FMV, con lo cual ahora hay muchos más videos en ***F.F. VIII***, en los que también puedes encontrar a los protagonistas.

G.W.: ¿Hay alguna otra diferencia de las que se haya ocupado?

H.S: Bien, otro dato acerca de los personajes es que realmente hay una "consistencia" de estos en ***F.F. VIII***. En ***F.F.VII*** hubo diferencias entre los personajes que eran mostrados en las batallas o en las secuencias de vídeo. Tú llegaste a ver hasta tres versiones de cada personaje *(*Amano: ¿Recordais? A veces era un S.D., otras un estilizado guerrero y al final una humanizada versión)* mientras que en ***F.F. VIII*** quisieron mantener dicha consistencia en los personajes. Obviamente hubo muchísimos más detalles, expresiones faciales, interacción con lo que se encuentra en la pantalla. La GRAN diferencia y el reto fue mantener la composición de los protagonistas en las poco

poligonizadas batallas y en las escenas de mapa. Nos llevó mucho más tiempo trabajar en detalles como las expresiones y gestos.

G.W: ¿Fue **PlayStation** lo bastante potente como para soportarlo todo?

H.S.: Siempre se puede pedir más potencial pero, a medida que avanzamos el juego, **PlayStation** hizo todo cuanto yo quise.

G.W.: De vuelta a julio de 1997, usted mantuvo una entrevista con varios periodistas en estas oficinas, en las que usted decía que las cosas tenían que moverse hacia el DVD.

H.S.: ¿Dije "tenían que" o dije "me gustaría que"?

G.W.: Usted dijo que la próxima plataforma debería...

H.S.: Oh, yo dije que de la próxima plataforma debería... (*risas características del "me han pillao"*) . Tal vez sí dije eso.

G.W.: ¿Sabía usted por aquel entonces que **PlayStation 2** sería DVD?

H.S.: No, no, no. Yo dije que "desearía que fuese".

G.W: ¿Qué sabe usted acerca de la **Nintendo Dolphin**? ¿Hay alguna posibilidad de que veamos ***F.F. IX*** o ***F.F. X*** en ella?

H.S.: ¿Cuándo sale a la venta **Dolphin**?

G.W.: **Nintendo** dice que en el 2000 pero la mayoría de la gente vaticina que será en el 2001.

H.S.: De esa manera, si fuésemos a ver un ***Final Fantasy*** sobre **Dolphin**, debería ser la décima entrega.

G.W.: ¿Eso significa que veremos el ***Final Fantasy IX*** en el 2000?

H.S.: Sí (más risas), quiero decir que si fuese a haber una novena parte esta sería en el año 2000. Deberían ir apareciendo anualmente, ¿no? *(*Amano: Grrr... este japonés se las sabe todas, anda que adelanta algo)*

G.W: ¿Aparecerían ambas versiones, estadounidense y japonesa, en el 2000?

H.S.: No necesariamente. La versión estadounidense vendría algo después, justo como ***F.F. VIII***.

G.W.: De manera que si hubiese un ***F.F. IX***, probablemente lo veríamos en **Dolphin** en los Estados Unidos y en **PSX 2** en Japón.
(**Amano: Jajajaja... la parte contratante de la segunda parte contratante es igual a...^_^*).

H.S.: Realmente no sé nada acerca de **Dolphin**. Apenas conozco las características de la máquina. Si es una buena consola definitivamente sería una posibilidad hacer juegos para ella.
*(*Amano: En otras palabras: CAMBIA DE TEMA*)

G.W.: ¿Qué le parece **DreamCast**?

H.S.: Técnicamente pienso que posee un hardware bastante bueno. Si a lo que se refiere es a si pienso desarrollar para ella, el mercado de **DC** es muy pequeño. Ya que **Sega,** básicamente, ha caído en picado en EEUU y es virtualmente nulo el mercado aquí y en Europa. En lo que a ventas se refiere, no pienso que haya muchas posibilidades de trabajar sobre **DC**.

G.W: Pero, si **Sega** lograse un fuerte mercado, estaría **Square** interesada?

H.S.: Sí

G.W.: Obviamente, ***F.F.VII*** funcionó bien en EEUU, pero pienso que ningún otro RPG desde ese lo haya hecho ni cercanamente igual. ¿Me equivoco?

H.S.:Eso es aplicable a todo el hardware **-PSX, PC y N64-**. Ningún RPG se ha acercado a ***F.F.VII***.

G.W.:**Square** ha puesto a la venta una recopilación de CD´s de **F.F.** en Japón. ¿Se ha vendido bien?

H.S.: Bastante bien, se han vendido alrededor de 300.000 y 400.000 unidades, lo cual está bastante bien considerando que es una colección de juegos viejos.
*(*Amano: Os recuerdo que habla de lote de adaptaciones a **PSX** de los **Final Fantasy** del 4 al 6*).

G.W.: ¡Juegos de **SuperFamicom**!

H.S.: Son los ***FF IV, V*** y ***VI***.

G.W.: Ya, ¿y llegará esa colección de CD´s a América?

H.S.: No, Estamos ultimando ***Final Fantasy Anthology*** que será una compilación de los ***F.F. V*** y ***VI***. A esto queremos añadir un CD con música de dichos juegos. Saldrá a la venta a finales de este año.

G.W.: Hasta ahora ***F.F.V*** nunca ha sido distribuido en América y ***F.F. VI*** se puso a la venta como ***Final Fantasy III*** en **Super Nintendo**, ¿correcto?

H.S.: Sí, sí, sí.

G.W.: **Square** parece muy interesada en permanecer con **Sony** en el futuro. ¿Ha empezado usted a trabajar en proyectos para **PlayStation 2**?

H.S.: ¿**PlayStation 2**?? NO. Espere, déjeme reconstruir eso: No lo sé.
(**Amano: ¿Cómo puede no saber si ha empezado un trabajo? Estaría borracho...*).

G.W.: ¿Ve posible que ***F.F. IX*** saliese a la venta tanto para **PSX** como para **PSX2**?

H.S.: **PlayStation 2** está inicialmente diseñada para ser compatible, lo cual significa que los juegos valdrán para ambas máquinas.

G.W.: Funcionaría en ambas, pero no serían mejoradas...

H.S.: Cierto, eso es.

Básicamente la entrevista no profundiza mucho más. Tal vez lo único que cabe destacar es que esas demos que habéis visto para **PSX 2** (*la del anciano, la chica, etc..*) son de tal perfección que **Square** las ha importado directamente a su película. Hace referencia a que dicho trasvase no es en absoluto complicado (*¿podremos realmente jugar a algo tan espectacular como un **Final Fantasy The Movie**?*), sin mencionar que dicha película comparte varias librerías con **PSX 2**...

No mucho más se puede rescatar de esta entrevista. *Sakaguchi* también nos comenta lo mucho que se divierte su hermana jugando con los ***Pokémon*** pero eso para otro número de **Loading** ^_~.

Amano
amano_ai@retemail.es





PREVIEW PSX ÚLTIMA HORA

Galerians

Todos dependemos de nuestro pasado... incluso cuando no existe. Atrévete a vivir la amarga existencia de un chico atrapado por sus poderes paranormales y su grotesco pasado. Atrévete a conocer ***Galerians***.

Hace apenas un mes y pico, el 26 de agosto de 1999 para ser exactos, que ha visto la luz ***Galerians***, fruto de la unión de dos compañías casi desconocidas: **Ascii** y **Polygon Magic**. Apenas hace un par de días que lo tengo entre mis manos y, al menos para mí (*que soy más raro que un redactor que entrega a tiempo*), ya se ha convertido en una de las joyas de mi colección. Sabed por qué:

Rion, un chico que recupera su consciencia en pleno experimento científico gracias a una misteriosa voz, vuelve al mundo de los vivos con una fuerza mental y unos poderes paranormales que escapan a su control. Apenas levantarse de la camilla descubre que con un leve esfuerzo mental es capaz de visionar soluciones a acertijos imposibles y de ver a través del espacio-tiempo. Su pensamiento más inmediato es evidente: Libertad. Sobrellevar semejante carga sobre sus hombros (*es una de las piezas claves de un proyecto biotecnológico de ramificaciones genéticas de nombre "**Family ¨Proyect**", que no es más que una de las partes del proyecto "**Galerian**"*). Tu misión es tan simple como te pueda resultar sobrevivir al ataque de criaturas alteradas genéticamente y androides tan complejos como peligrosos. Una sola frase resuena en tu cabeza: "*proteger a Lilia*".

¿Quién es *Lilia*? ¿Quién eres tu? ¿Dónde estás? ¿Qué te han hecho? ¿Y tus padres? ¿Tienes padres? ¿Iré al V *Salón del Manga de Barcelona* sin tener donde caerme muerto? (^_^ *sutil indirecta para mis queridos y hospitalarios lectores: Ayuda!!*) Hoy, 27 de septiembre del año 2552 (*creo recordar, ya lo corregiré en la review del mes que viene*) comienza el resto de tu vida.

Sin el prestigio de la saga ***Metal Gear*** ni la calidad técnica de ***Resident Evil 3***, que salió al mercado con apenas unos días de diferencia, pero hemos de tener en cuenta que no estamos hablando de una multinacional como **CapCom**. De todas maneras el producto no desmerece en absoluto. Su diseño es soberbio, su música espeluznante... (*toy enamorao*)

No usaremos armas sino sólo nuestro poder mental y una tremenda cantidad de medicamentos (*que por cierto serán la causa de que esos hipócritas pseudo-educadores se nieguen a que salga de **Japón***).

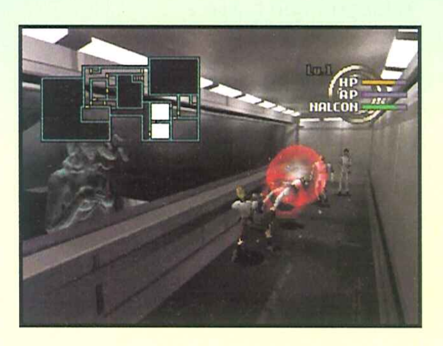
3 CD´s llenos de aventura en los que llegaremos a perder el control de nuestro poder (*dando como resultado las viscerales explosiones de todo aquel que se nos acerque*).

Esto no es más que el principio. El mes que viene conoceréis a fondo este nuevo título de culto para aspirantes a ingenieros genéticos (como el que suscribe ^_^) y amantes de la ciencia ficción (***Akira** es como un capítulo de **Los Fruitis** comparado con **Galerians** ^o^*)

Gracias a *Kains*, del canal *#frikilandia*, por volver mis ojos ante esta maravilla de juego ^_^. ¡Te debo una! Y vosotros... buscaos a vosotros mismos, puede que aún os salvéis.









Amano
amano_ai@retemail.es

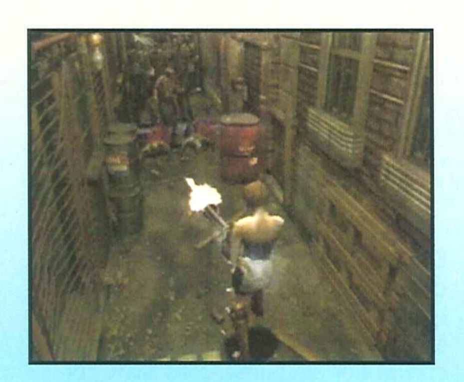


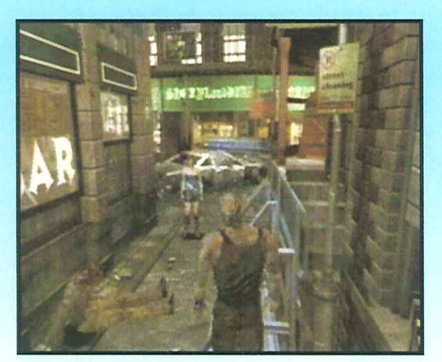
PREVIEW PSX ÚLTIMA HORA

BIOHAZARD 3

LAST ESCAPE

Por fin llega a nuestras Playstation el esperadísimo RE 3 con muchas más novedades de las que esperábamos.









Después del "*flojucho*" título ***Dino Crisis***, no me imaginaba que **Capcom** me sorprendiera tanto con ***RE 3***. Sus mejores novedades son estas:

Un considerable aumento de los distintos *zombies* que aparecen en el juego, pudiendo ver a diez o doce a la vez y no repitiéndose ninguno de ellos.

La notable subida de acción, en la que pasamos de los dos o como mucho tres *zombies* que aparecían a la vez en las dos anteriores partes, a autenticas avalanchas de muertos vivientes que se lanzan a por ti.
La inteligencia de los *zombies* y otros bichejos también ha sufrido una gran subida ya que esta vez no se quedaran quietos en una única habitación, en ***RE 3*** nos perseguirán abriendo puertas, subiendo escaleras y sorteando todo tipo de obstáculos *(¡qué miedooo!)*

Los personajes tienen muchos más detalles y una mejor definición que en el ***Resident Evil 2***, pudiendo observar la cara y otros detalles con gran precisión.

¡Por fin! Se dejan de tanta mansión y estación de policía con sus interminables habitaciones para pasar a un mapeado en el que se entremezclan las tenebrosas y devastadas calles de Racoon City y las distintas habitaciones de las casas, bares, tiendas y todo lo que veamos a nuestro paso.

Otra mejora es el hecho de que por matar a todos los zombies de una determinada zona, no quiere decir que ya no vayan a salir más y al pasar de nuevo por una zona que creías desolada, una tromba de *zombies* se lanzan como energúmenos para intentar desgarrarte en pedazos.

Otros detalles muy curiosos son lo que podemos ver por las calles de Racoon City, en las que la poca gente desesperada que todavía queda en pie, lucha por salvar su vida contra los *zombies*, a la que podremos ayudar o dejar que ellos mismos se las arreglen como puedan.
Retomando la base de ***Resident Evil 3***, observamos que tras todas estas novedades se encuentra otra parte más de la saga con todas sus características originales, es decir, la forma de juego, los menús, los baúles para guardar el armamento y todo lo demás es exactamente igual, compensado con creces por todas las suculentas novedades.

Los vídeos son realmente buenos, llegando a superar a los de ***RE 2***, destacando la impresionante presentación en la que vemos cómo Racoon City es literalmente devorada por los *zombies.*

De primeras sólo podremos llevar a *Jill*, de ***Resident Evil 1***, pero según avancemos en el juego y según cómo lo terminamos nos darán opción a manejar a otros personajes.

Lógicamente **Resident Evil 3** posee muchos y diferentes finales, en los que las distintas decisiones que tomemos influirán en la base argumental de la historia.

El juego en su versión japonesa está hablado en inglés y escrito en japonés, por lo que las conversaciones podrán ser entendidas por la gente que domine un poco el idioma americano, pero las típicas fichas, papeles y cartas nos serán totalmente ilegibles.

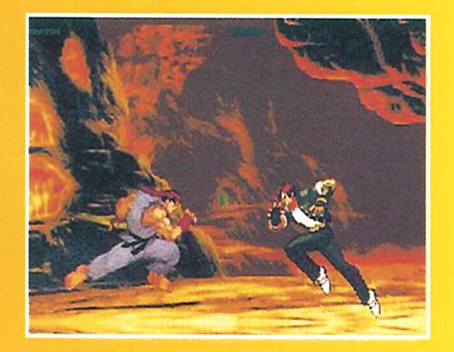
Sin duda estamos ante el mejor ***Resident Evil*** de todos los aparecidos hasta la fecha, con multitud de novedades pero con todo el gancho que posee esta impresionante saga.

Sbroly
sbroly@mixmail.com



¿QUIZÁ PENSASTE QUE NUNCA LLEGARÍA?





PRIMERAS PANTALLAS QUE DESVELAN EL POSIBLE ASPECTO FINAL DEL ANSIADO SNK Vs. CAPCOM

SNK desveló la ilustración. Acto seguido **Capcom** presentó una pantalla. Al día siguiente, las páginas de internet se llenaban de fotos. Está claro que jamás un juego despertó tanta curiosidad.

Pero por fin, después de 4 meses, podemos decir a ciencia cierta que ***SNK Vs. CAPCOM*** es un hecho tangible. Algo con lo que, en menos de lo que parece, estaremos disfrutando (al menos en versión *arcade*).

Tal y como seguimos en línea este mes, aquí tenéis 2 páginas con algunas de las imágenes que, esperamos, os puedan servir para juzgar por vosotros mismos si ésta conversión de personajes **SNK** por parte de los señores de **Capcom** mantiene la frescura con la que se ven en su entorno habitual. ¿No quedan demasiado estilizados para el estilo anime de los ***Street Fighters***?



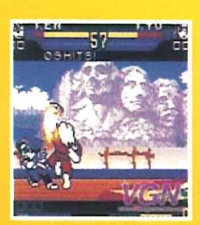




NEOGEO POCKET COLOR

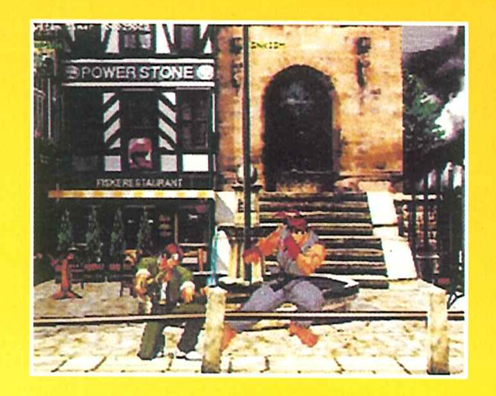
TAMBIÉN EN VERSIÓN DE BOLSILLO

Han aparecido a la par de la versión *arcade* unas pequeñas imágenes de la versión *pocket* de **SNK Vs. Capcom**. Los poseedores de **Neo·Geo Pocket** notarán que el juego tieneel mismo aspecto que las entregas de ***KOF-R***...



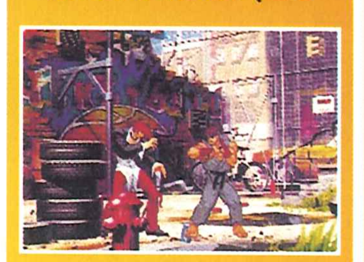






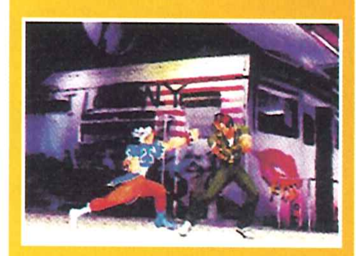


LOS PRIMEROS LUCHADORES













ESCENARIOS, PERSONAJES Y CAMBIOS

Hasta ahora se han desvelado 10 luchadores de los 20 que van a estar de plantilla inicial: **Ryu**, **Chun-Li**, **Guile**, **Zangief** y **Ken** por parte de **Capcom**, así como **Kyo**, **Iori**, **Mai**, **Raiden** y **Terry** por parte de **SNK**. Se sabe también que habrá 2 enemigos finales, uno por cada compañía (*¿**Geese** y **Vega**?*). Entre las fotos podremos ver decorados **Capcom** sacados de ***Power Stone*** y ***S. F. Zero / III***. Ahora sólo hemos de esperar a ver imágenes en las que los personajes de **SNK** también se muevan, y de paso, que nos enseñen a **Terry** y **Ken**...

¿EL PRIMERO DE UNA LARGA LISTA DE ENFRENTAMIENTOS?

Esto es algo que nos preguntamos a menudo, sobre todo tras ver las primeras imágenes. ¿Se atreverían a hacer un *Vs.* de tipo ***Capcom Marvel*** (sería realmente novedoso ver a **Terry Bogard** volando por los aires pero, ¿cómo haría su *Power Geiser*? -_-). Lo que estaría bastante bien es que mezclasen a personajes de ***Last Blade*** y ***Darkstalkers*** (véase la imagen que acompaña este texto, extraída de la página oficial japonesa de **SNK**). Ambas tienen su historia ambientada a finales de la época feudal japonesa, con lo que no debemos descartar algún otro *Vs.* ¿Qué pensáis? ¿Sacarán sólo un juego entre ambas compañías pudiendo aprovecharse? Naaa...



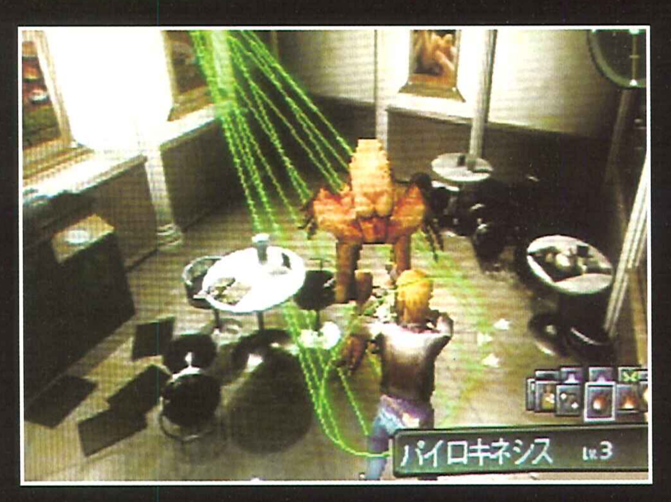




CON AYA BREA, ¿QUIÉN NECESITA UNA LARA CROFT?

Entre las muchas demostraciones que tuvieron lugar en el **Tokyo Game Show**, una de las más destacadas era la de **Parasite Eve 2**, esperada secuela de este "*RPG Cinematográfico*" tan aclamado que por desgracia jamás pisó nuestro país (¿para qué molestarse en traducir juegos buenos si ya tenemos aventuras de la señorita **Lara**? ¬_¬).

Ha pasado el tiempo, pero por fin podremos conocer lo que le depara el futuro a la preciosa **Aya Brea**. ¿Hasta qué punto le ha afectado el síndrome de **Mitochondria**? ¿A qué nuevas bestias tendrá que enfrentarse para hacérnoslo pasar, como mínimo, tan espeluznantemente bien como en la primera entrega? Todo cuanto querías saber de ***Parasite Eve 2*** lo tienes aquí, ahora...



Actualmente, *Aya* tiene 27 años, y la enfermedad de la **Mitochondria** hace que el virus le afecte cada vez más. Sólo le queda un día para transformarse, pero pone todas sus fuerzas en no hacerlo hasta el último segundo, y de paso, aprovecha sus habilidades adquiridas por la enfermedad (poderes parásito) para enfrentarse a los monstruos que atacan Los Angeles.
De este modo, podrá quemar a sus oponentes con el ataque de combustión ya conocido por quienes jugaron a la primera entrega.

Bueno, esto no sé si os lo vais a creer, pero ¡¡¡*Aya Brea* tendrá voz en las escenas de combate!!! Señores de **Square**, ¿se han dado cuenta por fin de que la voz es algo que necesitan hoy en día los juegos? Parece ser que hay otros personajes que también hablarán.

ARGUMENTO DE PARASITE EVE 2

Parasite Eve 2 tiene lugar el 4 de Septiembre del año 2000 (3 años después del incidente con *Eve* en Nueva York). Mientras el gobierno ocultaba el incidente *Eve* para evitar que corriese el pánico en la ciudad, el país seguía afrontando incidentes relacionados con la **Mitochondria**.

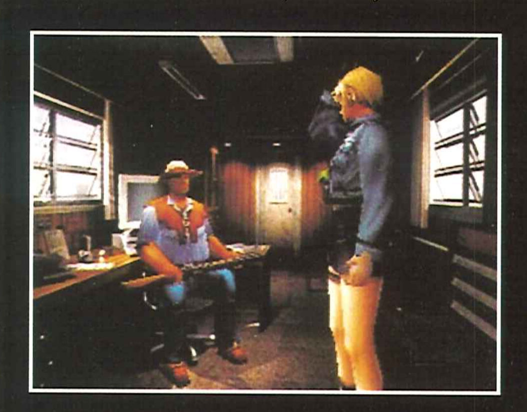
Ese día (4 de Septiembre), aparecen criaturas **Mithochondria** que invaden la *Torre Acrópolis* de Downtown (Los Angeles). Aunque el equipo de asalto *SWAT* es enviado para reforzar la seguridad del área, las comunicaciones con ellos se cortan y sus helicópteros son destruidos.



Aya trabaja ahora en la Costa Oeste de Los Angeles como miembro de una unidad especial del *FBI* conocido como el *MIST* (*Mitochondia Investigation and Suppression Team*).

Por sus aptitudes a la hora de enfrentarse a estos monstruos, el *FBI* recurre al *MIST* para afrontar el nuevo problema.

NUEVOS PERSONAJES



Habrá nuevos caracteres que ayudarán a *Brea* en su misión, pero por ahora la aparición de *Maeda* no está confirmada (y menos aún que vuelva a aparecer *Eve*, como es lógico).

Entre los monstruos bio-orgánicos a los que *Aya* deberá hacer frente, hay uno llamado *Nº.9* que tendrá la habilidad de hablar, lo que da la idea de que en algún laboratorio están experimentando con la **Mitochondria**. *Nobuhiko Sakaguchi*, Vice Presidente de **Square**, ha desvelado que esa es la razón por la que el juego se centra en la Costa Oeste de Downtown.

NOVEDADES Y CAMBIOS EN EL JUEGO



· Los combates estarán ahora en tiempo real, no como en la entrega anterior, y tendrán 3 elementos a tener en cuenta: *HP* (*Puntos de Vida*) y *MP* (*Puntos Mitochondrial*) en un indicador situado en la parte superior izquierda de la pantalla; y por tercero un indicador del arma empuñada.

· Los monstruos estarán dotados de muchos más ataques, así como de animaciones más fluidas. Los escenarios tendrán también movimiento.

· El juego ha mutado un tanto hacia el estilo de ***Resident Evil***, y eso se notará sobre todo cuando tengamos que enfrentarnos a los enemigos. Además, tampoco tendremos que centrarnos en subir de nivel (tal y como pasaba en ***PE1***), lo cual es comprensible ya que en ningún momento de la primera entrega el juego daba sensación de *RPG*.

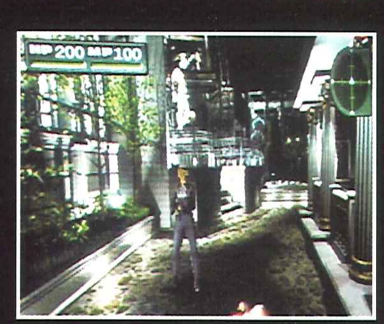
· Por último, tendremos que buscar objetos y resolver puzzles, tal y como sucede en ***Bio Hazard*** y ***Silent Hill***.

¿Serán estos demasiados cambios para un juego que resaltaba por su originalidad? Eso lo veremos en breve, pero no creo que en versión europea, si siguen en el plan actual...

Mr.Karate









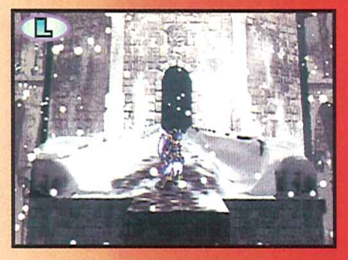
Valkyrie Profile

NUEVO RPG



Enix presenta un nuevo *RPG* para **Playstation** desarrollado por **Try-ace** (los encargados de llevar adelante la saga ***Star Ocean***). Su título: ***Valkyrie Profile***, un *RPG* que nos transportará hasta un mundo mágico basado en leyendas escandinavas. ¿Alguien dijo que los juegos de rol ya no podían tener argumentos originales?











El juego toma como punto de referencia dos mundos: el de **Valhara** (mundo de los **Dioses**, liderados por *Odin*) y **Midgard** (el mundo de los **humanos**). El personaje principal es **Valkyria**, una diosa de la guerra, que vive en **Valhara**.

El juego comienza justo después de que *Odin* predijese la llegada de la guerra del fin del mundo. **Regnarok** está a punto de llegar. Con el fin de prepararse para la última batalla, *Odin* da órdenes a **Valkyria** de recoger almas del mundo de los humanos y prepararlas para usarlas en la guerra.

El objetivo del juego, por tanto, será coleccionar almas del mundo de los humanos, agruparlas, y prepararlas para subir al mundo de los Dioses. Los espíritus que integremos en nuestro equipo podrán ser usados como personajes en los combates de **Midgard**, ya que conservan su aspecto humano.

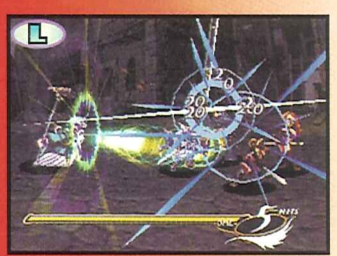
En las escenas de combate manejaremos hasta un máximo de 4 personajes (incluyendo a **Valkyria**). Cada botón de la **Playstation** representará a uno de los protagonistas, y presionándolos haremos que salgan a luchar (los combates no van por turnos). A medida que vayamos jugando tomaremos un mayor control de los combates, y encontraremos combinaciones de botones con las que sacaremos a todos los personajes a la vez para hacer ataques en grupo especiales.

Valkyrie Profile tiene una fecha de salida inicial fijada para el 25 de Noviembre (en Japón) a un precio de 6800 yen, y contiene 2 CDs. Es posible que este juego llegue a los USA, tras haber podido disfrutar con ***Star Ocean 2nd History***, pero ¿aquí? Mmmm...

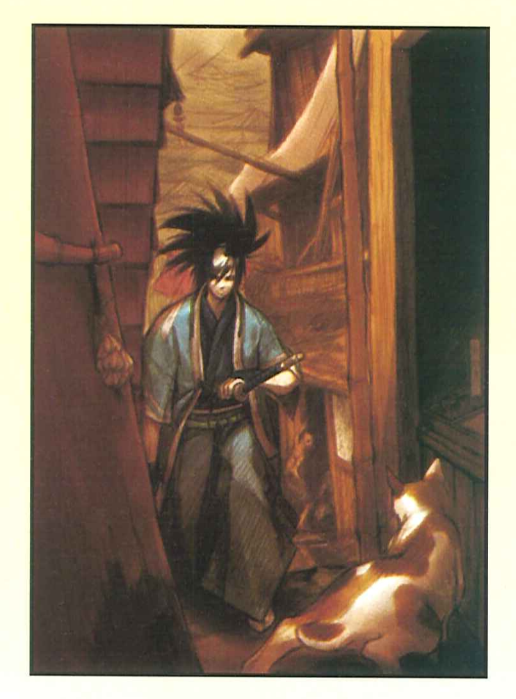
Mr.Karate
mrkarate@mixmail.com













The New Chapter of Blade: Samurai Spirits es el nombre que va a recibir fuera de Japón el juego exclusivo para **PSX** que **SNK** está preparando para lanzar en breve.

Ya os lo comentamos el mes pasado, pero las nuevas noticias nos hacen rectificar en algunas cosas que adelantamos.

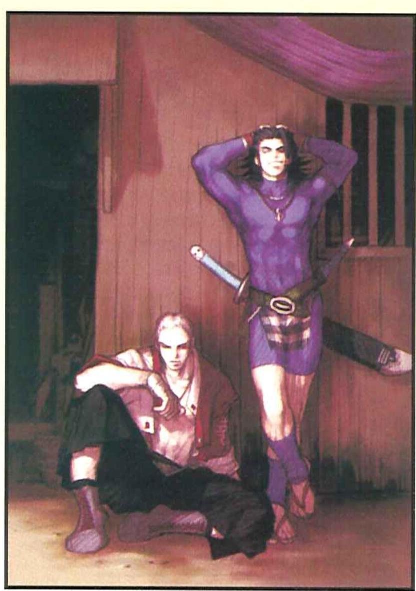
Para empezar, aseguraros que es un juego de lucha (se estaba barajando la posibilidad de que fuese la segunda entrega del *RPG* que en su día apareciese en **Neo·Geo**, **Saturn** y **PSX**). Efectivamente, se trata de un tipo *vs.* en *3D*.

Los personajes protagonistas de esta nueva historia, ambientada 20 años después de ***Samurai64-2*** son: *Haohmaru, Nakururu, Seishiro Kuki, Tohma Kuki, Jin-Emon, Yati Izangi, Haito, Jushirou, Hanzo II, Saya, Garyou, Ranpo, Rinka* y *Mikoto*.

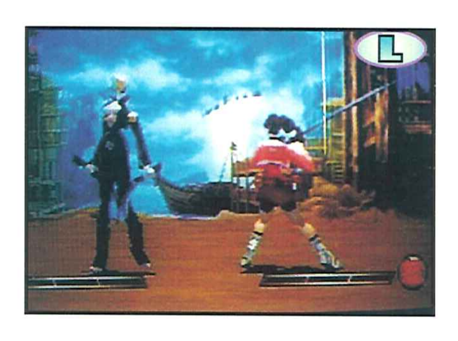
Nakoruru es ahora un espíritu protector de la naturaleza (¿recordais su fallecimiento en ***Samurai Shodown II*** para salvar el espíritu del bosque?). De ahí su aspecto de niña.

Os ofrecemos las 2 únicas fotos del juego que rulan hasta el momento, y tranquilos que, como siempre, seréis los primeros en leer cosas nuevas (^_^).

Mr.Karate
mrkarate@mixmail.com







Arriba: Menú inicial de personajes.
Abajo: Cada uno de los componentes de ***New Chapter of Blade***. El diseñador de personajes, *Shiro Ohno*, puede estar bien orgulloso por su labor en esta saga. Simplemente brillante...



DEMO LEGEND OF MANA
SQUARESOFT



En el número 2 os lo adelantamos y en el 4 os lo aseguramos: ***Chrono Cross*** va a convertirse en el juego de rol del año, lejos de comparaciones absurdas con ***Final Fantasy VIII***. Tal y como sucediese en su día con ***Chrono Trigger***, esta secuela cuenta con un sistema de combate que la diferencia del resto. Si además tenemos en cuenta la calidad de sus vídeos, al nivel de ***Final Fantasy VIII***, sólo podemos augurarle un éxito sin precedentes...



*No, no se trata de hablar nuevamente de **Legend of Mana**. Vamos a mostraros el magnífico CD demo que acompaña a la versión japonesa, empezando a desplegar unas páginas en honor a **Chrono Cross**, por marcarse como el mejor **RPG** venidero de aquí a navidades. Ved, leed y decidid por vosotros si los próximos lanzamientos de **Square** reciben vuestra aprobación...*



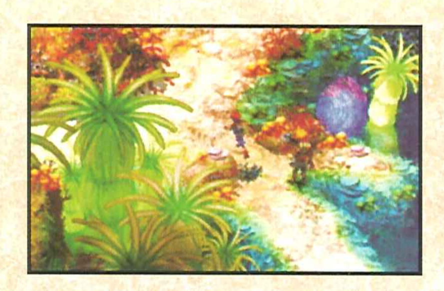




















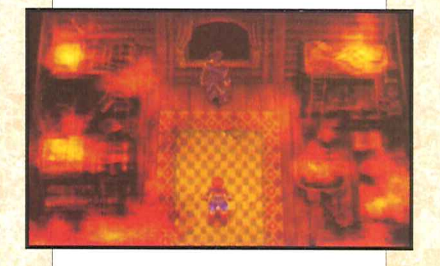






RELACIÓN ENTRE TRIGGER Y CROSS

En la demo manejaremos a 3 personajes: *Serge*, *Kid* y *Glen*. Quienes jugaron en su día a ***Chrono Trigger*** podrán manejar nuevamente a la popular rana, esta vez en su aspecto humano. Se trata de uno de los enlaces que unen las dos entregas de ***Chrono***, pese a que los fans de la saga quieran diferenciarlos como dos juegos distintos.

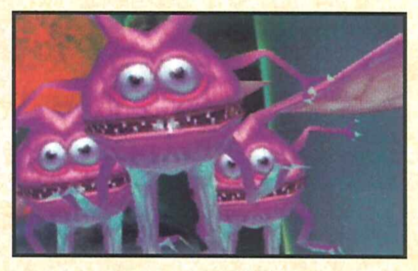




También pasaremos por algunos decorados curiosos como este, la casa de *Lucca*. Aún no sabemos el porqué del incendio en la casa, ni quién es un malo-maloso que aparece en ella, pero en las paredes podremos ver dibujos de *Chrono*, *Lucca*, *Eira*, *Kaeru* y los demás protagonistas de ***Chrono Trigger***. ¿Tendremos la suerte de encontrarnos con *Chrono* y el resto de personajes? ¿Aparecerá otra vez la máquina del tiempo?

UNOS "PEASO" MALOS Chrono Cross cuenta con una gran variedad de enemigos, que destacan por tener todos un aspecto, a decir verdad, bastante penoso. Quitando a *Yamaneko,* el enemigo final, todos son ridículos...











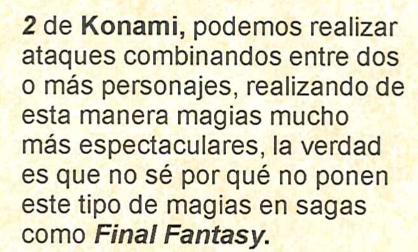


Como es lógico, este juego posee todo tipo de magias y ataques, que no son tan espectaculares como los de ***Final Fantasy VIII*** pero que cumplen bastante bien.

Tendremos la ocasión de ver nuevas y ya conocidas magias como el corte cruzado que hacía **Chrono** en la primera parte.

Igual que pasaba en el ***Chrono Trigger*** y en ***Suikoden 2*** de **Konami,** podemos realizar ataques combinandos entre dos o más personajes, realizando de esta manera magias mucho más espectaculares, la verdad es que no sé por qué no ponen este tipo de magias en sagas como ***Final Fantasy.***

El procedimiento de las luchas es algo raro, pero con un poco de practica se domina totalmente.





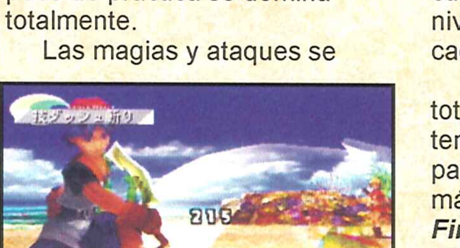
Las magias y ataques se dividen en una serie de cuadrados que nos indican el nivel y la magia que consume cada una de ellas.

Los combates han perdido totalmente el aspecto que tenían en la primera parte, pareciéndose en esta ocasión más a los enfrentamientos de ***Final Fantasy VIII***.

Las cámaras y puntos de vista son buenos y los gráficos en la lucha también, pero se ven eclipsados por los de FF VIII *(**Square** lo había podido hacer bastante mejor).*

Algo en tener en cuanta son los exagerados tiempos de carga que tienen la luchas, no es que tengamos que esperar años, pero si algo más del doble que por ejemplo ***FF VIII.***

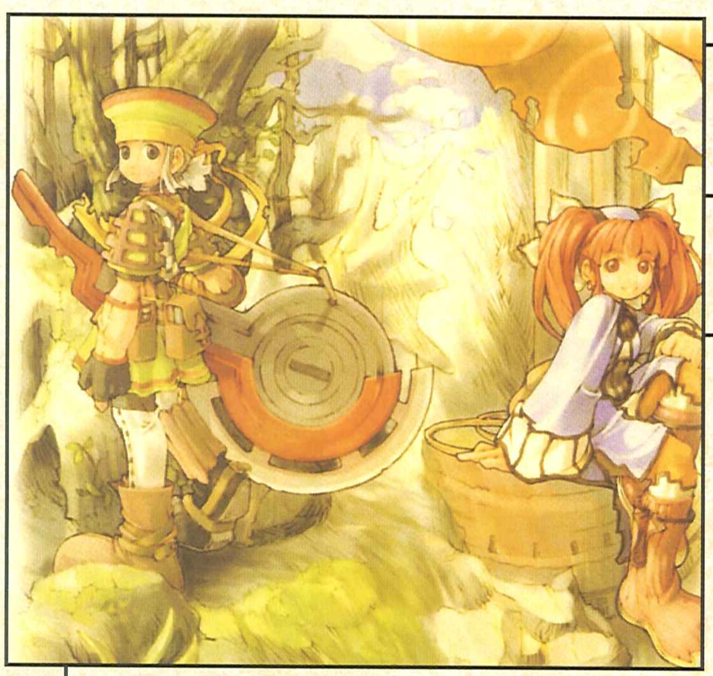












DEWPRISM

DEMO LEGEND OF MANA

SQUARESOFT

En la demo también podemos ver este excelente "**action RPG - plataformas**" llamado **Dewprism.**

Este titulo recuerda bastante al **Musashiden,** de hecho es el mismo equipo de realización el que lo ha programado, mostrando un gran parecido tanto en los personajes de aspecto infantil como en los escenarios, que esta vez son mucho mas interactivos.

Este juego posee un gran colorido y suavidad de movimientos, pudiendo observar como tanto el pelo de los personajes como sus ojos y ropa se mueven con gran soltura según estemos andando, saltando o simplemente con la brisa del viento.

Los gráficos son bastante buenos y de gran definición, pudiendo observar todos los peque os detalles de la ropa de los personajes o del escenario.

Los decorados en **3D** están bien definidos, aunque de aspecto simplón y poco recargado, en los que podremos saltar de roca en roca, escalar paredes y todo lo típico que se hace en un plataformas, la verdad es que los escenarios podían ser algo mas extensos.

Los jefes de final de fase son bastante espectaculares y de gran tamaño, con un gran numero de patrones diferentes de ataque.

Al empezar la partida se nos da opción a escoger entre dos personajes, un chico y una chica, según sea nuestra elección cambiaran peque as situaciones y enigmas que resolver.

Este titulo es mucho mas jugable que **Brave Fencer Musashiden** ya que podremos hacer un gran numero de golpes y magias mucho mas contundentes que por llamarlo de alguna manera "*su primera parte*"

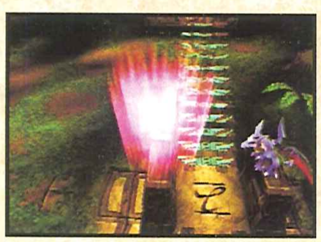
Un aspecto destacable es la posibilidad de transformarnos en cualquiera de los enemigos que derrotamos, dándole una mayor jugabilidad ya que si por ejemplo nos convertimos en un dragón volador que previamente hemos liquidado, podremos llegar a lugares inaccesibles a pie.

Las composiciones musicales acompañan la acción bastante bien, no destacando demasiado pero tampoco quedándose en mala posición.

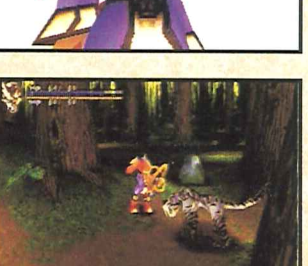
Este titulo si bien no es el mas esperado de la factoría **Square,** si es un gran titulo en tener en cuanta por su gran jugabilidad, frescura y colorido.

A todos los que jugasteis al **Musashiden** seguro que os encanta, puesto que lo supera en casi todos sus aspectos.











DEMO LEGEND OF MANA
SQUARESOFT

Por fin va a salir al mercado japonés un juego que se le acerca bastante gráficamente al **MGS**. Estoy hablando de ***Vagrant Story*** de **Square.**
Ya tenía yo ganas de ver en otro juego unas cámara tan buenas, unos personajes tan bien hechos y unos movimientos super realistas con gráficos de gran tamaño, y todo esto por supuesto en "*tiempo real*" *(vamos, que no son vídeos pre-grabados).*

Vagrant Story como ya he dicho antes tiene muchas similitudes con ***Metal Gear Solid*** *(se nota que los programadores han jugado mas de una vez a este título de **Konami**),* tanto en la forma de enfocar el juego, dándole un aspecto de *Film* como en los efectos gráficos y procedimiento de juego, ya que de primeras tendremos que infiltrarnos sin ser vistos en la base del enemigo *(no, no está en Alaska...),* esta vez es un castillo, ya que la historia se narra en la Edad Media. Esto implica fantasía a raudales, duelos entre caballeros y dragones por todos lados... lo típico.

Square ha realizado un impecable trabajo con ***Vagrant Story,*** siendo quizás el juego poseedor de mejores gráficos de esta prestigiosa compañía, con giros, *zooms,* todo tipo de efectos, nula desaparición de polígonos y lo mas espectacular de todo, unos enormes personajes con un perfecto modelado y de aspecto muy real que se mueven con total suavidad por un escenario en "*verdadero 3D*" con total soltura y realizando conversaciones y luchas como si de una película de acción se tratase *(imaginar las escenas de MGS pero pasándolas a la Edad Media)*, no como pasa en ***Final Fantasy VII*** y ***VIII*** en los que sólo los personajes son polígonos y el escenario es una imagen pre-grabada en la que cámaras y cambios de vista son totalmente imposibles.
Sólo un fallo tiene este juego: las voces son inexistentes, los personajes no hablan, quitándole muchísima veracidad a la historia. No se por qué los chicos de **Square** se empeñan en no poner voces a sus juegos *(con excepción del **Musashiden**)* ya que un juego hablado tiene mucho más realismo ***(os imagináis el Final Fantasy 8 hablado y en castellano seria una delicia!),*** pero bueno nos tendremos que conformar con leer los "*bocadillitos*" con las frases que dicen los personajes, perdiéndonos así la grandiosa animación que ***Vagrant Story*** posee.

Parece que este juego saldrá primero en inglés ya que en la demo que nos proporciona **Square** ya está traducido *(¿tendrá opción de poder elegir idioma?).*

Esto mismo ha ocurrido otras veces con títulos como el ***Resident Evil 2*** o el ***Silent Hill,*** saliendo antes en EEUU que en Japón**.**
Pues sólo queda esperar a finales de año para poder disfrutar de este espectacular juego, que para mí es el mejor de todos los que vienen en este *"Cd-demo"* y que sin duda se convertirá en mi juego favorito de **Square.**

Sbroly
sbroly@mixmail.com













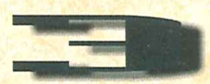
Este "*Cd-demo*" no sólo trae los cuatro juegos anteriormente comentados, sino que también posee una extensa e interesante guía con prácticamente todos los juegos que **Square** ha sacado para **PSX.**

Esta guía no es más que una sucesión de imágenes en las que se nos van presentando uno a uno los juegos de esta compañía acompañados de un pequeño resumen, en los que podremos observar títulos casi desconocidos de **Square**, como sus abundantes juegos de carreras de caballos, de béisbol y otros deportes. También encontraremos fichas de juegos mucho mas conocidos como ***Xenogears, Parasite Eve*** o la saga ***Final Fantasy.*** Esta colección se compone por unos 50 títulos comentados con la portada y una imagen del juego, que otorgan a este "*Cd-demo*" el toque perfecto para que sea más que una simple demo, pasando a ser un *CD* de obligada posesión para todo seguidor de **Square.**









FRONT MISSION 3

Los seguidores de esta saga de **Square** estarán pronto de enhorabuena con la aparición de la tercera parte de la serie de estrategia mas famosa de esta compañía.

Este juego es parecido al ***Final Fantasy Tactics*** en lo que a forma de juego se refiere.

Nuestro objetivo será diferente en cada misión, pero la base de cada combate es enfrentar a un grupo de robots contra otro bando, ejército o base enemiga.

Las reglas del juego son como los de cualquier titulo de estrategia, teniendo que esperar nuestro turno para lanzar ofensivas, movernos por las correspondientes casillas y atacar con las armas o magias que tengamos.





En esta tercera parte se nota un gran aumento en el tamaño de los robots, pasando de ser muñequitos chiquitajos a grandes y robustos robots que ocupan media pantalla.

Los gráficos han sido mejorados respecto a las anteriores entregas, no siendo una maravilla pero dando la talla justa que requiere este juego.









TOSHINDEN SUBARU

EL REGRESO DE UN CLÁSICO TOTALMENTE RENOVADO

Una de las sagas mas carismáticas en cuanto a juegos de lucha en **3D** es la archiconocida ***Battle Arena Toshinden***. La primera entrega de la saga apareció hace ya un buen tiempo para la **Playstation**, no tardó mucho en convertirse en uno de los juegos clave para el lanzamiento de la consola en Europa y el resto del mundo. Con el paso del tiempo, hemos podido observar cómo **Takara** ha intentado crear una secuela digna de la primera parte, lo intentó con ***Toshinden 2***, con ***Toshinden 2 Plus***, más tarde con ***Toshinden 3*** y después la compañía comenzó a lanzar diferentes juegos basados en los personajes de ***Toshinden***. De esa manera pudimos ver un juego estilo ***Tetris*** llamado ***Toshinden Taisen Dama***, uno de lucha en *SuperDeformeds* llamado ***Nitoushinden*** y por ultimo uno de guerra de cartas llamado ***Toshinden Card Quest***. Después de sacarle todo el partido posible tanto a los personajes como a la saga, **Takara** ha pensando en lavarle la cara completamente al juego, así ha nacido ***Toshinden Subaru***, que posiblemente es algo así como un paréntesis para el verdadero ***Toshinden*** que todos merecemos, el ***Toshinden Next***.

En ***Toshinden Subaru*** nos encontramos con prácticamente todo nuevo, una historia nueva, todos los personajes principales completamente nuevos, distintas formas de ataque innovadoras y una galería de minijuegos muy atrayente.

El guión del juego está basado en la historia de las cuatro armas sagradas; en la época donde se sitúa ***Toshinden Subaru*** el torneo de artes marciales que se realizaba hace años se ha convertido en una leyenda, distintas razones de publicidad y *sponsors* hicieron que el ***Toshinden*** no se volviera a realizar nunca más.

Ahora, diez años después del último, torneo alguien ha decidido reabrirlo otorgando al campeón las cuatro armas sagradas con las que según dicen cualquier persona podrá convertirse en la más poderosa del universo. Junto al nuevo torneo hay evidentemente nuevas reglas entre las cuales se encuentra una que dice que todos los participantes deberán ir en equipos de 3 luchadores, cada persona que compite individualmente tiene sus propias razones para hacerlo.

El plantel de personajes de ***Toshinden Subaru***, como ya he dicho antes, tiene a todos los personajes principales completamente renovados. Entre los nuevos encontramos al alumno de *Eiji*, llamado *Subaru*, a la hija de *Kain Naru* y a otros personajes







como el alumno de *Mondo*.

Los modos de juego que podemos encontrar en este juego son muy variados, tenemos desde el modo *Story* hasta varios estilos de *Time Attack, Survival* y *Practice*. Sólo hablaré de los más interesantes puesto que los otros son prácticamente iguales en todos los juegos.

En el modo *Team Story* tendremos que elegir uno de los tres equipos protagonistas y después escoger a quién quieres convertir en el capitán. Dependiendo de quién sea el líder la historia variará completamente.

Este modo de juego se compone de cuatro fases principalmente, en las tres primeras tendrás que enfrentarte a los equipos básicos del juego y en la cuarta a un equipo secreto encabezado por el viejo conocido *Eiji*.

Si conseguimos vencer a los cuatro equipos sin la necesidad de continuar nos aparecerá un competidor muy especial, su nombre es *Vermilion* y para variar no ha querido perderse esta oportunidad de agujerear a los nuevos luchadores.

El *Goods Mode* posiblemente sea al que más horas de juego dediquéis, este modo de juego se compone de distintas pruebas que tendremos que realizar con éxito para obtener distintos premios como trajes o armas graciosas. Entre las pruebas en las que podremos participar hay una de tirar fuera del ring, otra de permanecer en el ring mientras se cae el suelo, otra de usar sólo *hypers*, etc.

Uno de los modos más curiosos de ***Toshinden Subaru*** es el *MiniGame Mode*, en el se irán recopilando los juegos que obtengamos cuando venzamos en la prueba *Super Chance* del *Goods Mode*, entre los juegos que nos aparecerán se encuentra una versián del ***Arkanoid***, un *air hockey*, un matamarcianos, un simulador de baile, dos juegos estilo ***Tetris*** y por último un juego donde unos cerdos compiten trepando a una palmera.

En cuanto al juego en sí, los gráficos están trabajados aunque se podrían haber esforzado un poco más en los personajes, la jugabilidad llega a ser alta cuando te acostumbras a uno de los mayores males del juego, la velocidad. En casi todos los últimos ***Toshinden*** este viene siendo el principal problema con el que nos encontramos, los personajes reaccionan muy lentamente al golpear o mientras se levantan.

Se ha incluido, aparte de la típica rotación, la posibilidad de correr libremente por todo el escenario, pero por desgracia se han suprimido los rebotes que podíamos hacer en ***Toshinden 3***. En el apartado de combos y magias el juego está bien surtido, aunque realizar combinaciones no es muy complicado ya que los botones R1 y R2 sirven para hacer todo tipo de magias o *hypers* de una manera sencilla.

Por último, sería pecado no destacar la intro animada que se le ha puesto al juego, en ella podemos ver a todos los personajes y el pasado de algunos de ellos, la imagen de *Kain* entregándole su espada a *Naru* es preciosa.

Los fans de *Ellis* no os desesperéis, porque aunque no está ella encontraréis alguien a quien adorar en *Naru* y sus maravillosas coletas, ¿verdad *Amano*?

Vander
loveanddream@yahoo.com







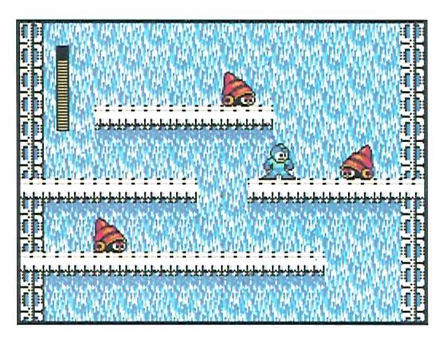






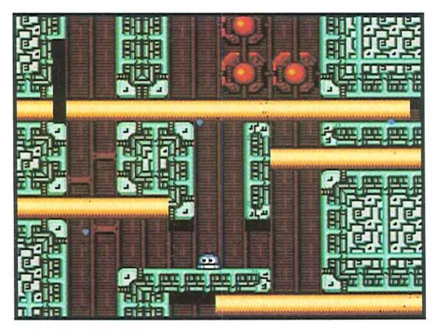
Un pequeño paso tanto para ***Megaman*** como para **Capcom**. Para ***Megaman*** porque es una manera más de darse más a conocer entre el público y para **Capcom** porque han sido lo suficientemente perros para no cambiar casi nada a pesar de tener la tecnología de la **PSX** al alcance.











Nada más se supo que iban a sacar los antiguos ***Megamanes*** de la **Nes** para la **PSX** se creyó que iban a darles un buen lavado de cara y no lo que han hecho. Vale que han puesto las barras de vida y energía de las armas más bonitas y que han puesto mensajes de ayuda en cada zona peligrosa, pero eso no es nada -_- No me vale "que si la gente es muy purista" o "que si a la gente no le gustaría". Claro que nos gustaría, y mucho. Tendrían que aprender de **Banpresto**, que ha cogido todos sus ***Super Robot Taisen*** antiguos de **Nes** y **Super Nes** y les han dado un buen lavado de cara (con la misma trama de los juegos han puesto los gráficos de la última entrega de esta maravillosa saga de robots).

Lo peor de todo es que no los han sacado todos en un CD como se rumoreaba, sino que han sacado a ritmo de un ***Megaman*** por CD y eso es algo muy rancio. Al menos son baratos y tardan un poco en sacar para poder ahorrar.

Ya os debo de haber dejado con los ánimos bajos, así que os voy a contar cosas buenas que si no me pasáis de página y eso no mola ^_^.

Como es lógico pensar, yo di saltos de alegría cuando supe de la salida de los juegos, y me preparé a recibirlos. Por ahora ya tengo los 3 primeros y estoy más que contento por poder jugar otra vez *(ya no tendré que dejarme los dedos en los mandos de la Nes)*. Ahora estoy pasándome el 3º y no recordaba que fuesen tan difíciles *(o me estaré haciendo viejo, una de las dos)*.

Pensemos cosas buenas que los señores de **Capcom** hayan puesto a los juegos *remasterizados*... No son muchas, pero sacarán a más de uno del aburrimiento del fin de semana (*si hay alguno aburrido, claro*):

· Cuenta con opciones de **Dual Shock** y de **Memory Card**, algo que se agradece para no tener que llevar todo el día el papelito con los códigos encima.

· Soporta la ***Pocket Station*** *(los que la tengan esto se alegrarán)* y cada ***Megaman*** trae un modo *Versus* y nuevos sub-juegos a cuál más divertido. Tenemos desde el clásico "piedra papel tijera" hasta prácticas de puntería. Todos ellos sirven para subir los niveles de los personajes.

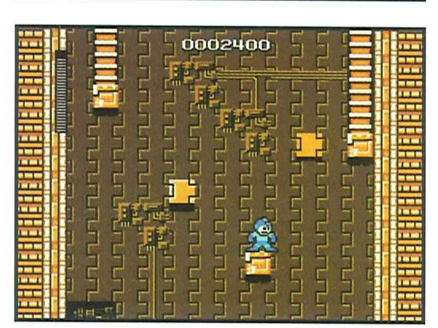
· Gracias a la ***Pocket Station*** y sus juegos podemos aumentar la vida o la fuerza de ***Megaman*** para que así sea más fácil derrotar a tus enemigos. Claro que también

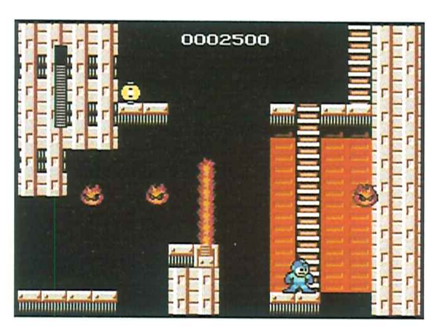


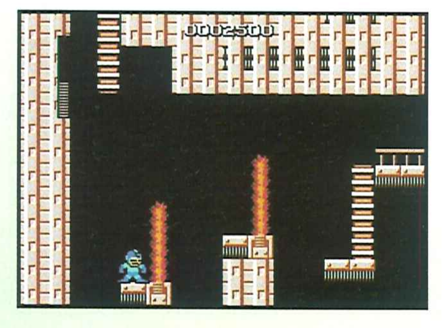












puedes subir los niveles de los demás personajes de los juegos para que sea más difícil *(sólo apto para profesionales y masocas)*.

· Una vez pasados los juegos nos dan la oportunidad de aumentar la dificultad. Esto ocurre en todos menos en el ***Megaman 1***.

· También, al pasarnos el juego, nos saldrá una opción de *Time-Attack* muy divertida. Consiste en cargarse a todos los enemigos finales en el menor tiempo posible. Puedes cambiar las vidas que te dan entre 0-9.

Pensándolo bien, ya son cosas que hay que tener en cuenta y que le dan un poco más de vida a los juegos. Ya sabemos que cualquier cosa de ***Megaman*** que sea dentro del campo de los videojuegos *(porque de Merchandising ni las ganas traen -_-)* sale en España, así que no pasará mucho tiempo hasta que veamos una caja de 6 CD´s con todos ellos. Aunque puede que sean dos cajas de 3 CD´s cada una :P.

En el apartado técnico vemos que en ningún momento podemos apreciar la pixelación y que el sonido resulta idéntico al original *(suena a recochineo, ¿verdad?)*. El control del personaje es lo que más me ha llamado la atención. Ya no daremos saltos directos al vacío, sino que incluso llegaremos donde queremos ir ^_^.

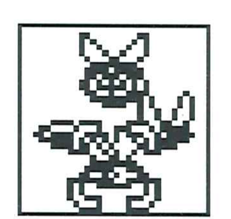
Mención especial a la galería de fotos con la que te haces una vez pasado el juego. Bueno, la galería está nada más empezar, pero no hay nada que ver hasta que no derrotas a todos los enemigos existentes. También sirve para saber qué arma es mejor para cada enemigo y cuánta vida y fuerza tienen (se necesita matar más de una vez a cada uno para saber estos datos), y lo más importante es que desde esta opción podemos cargar a los personajes en la ***Pocket Station*** para subirlos de nivel (tan sólo podemos subir a ***Megaman*** y a los respectivos enemigos finales de cada juego).

Lo que más echo de menos en estas conversiones es que no se hayan currado una intro de esas tan espectaculares de anime que saben hacer. Eso hubiese sido un puntazo. Igual en el futuro cuando salgan los juegos de **PSX** para la **PSX** 25 ó 26 :P.

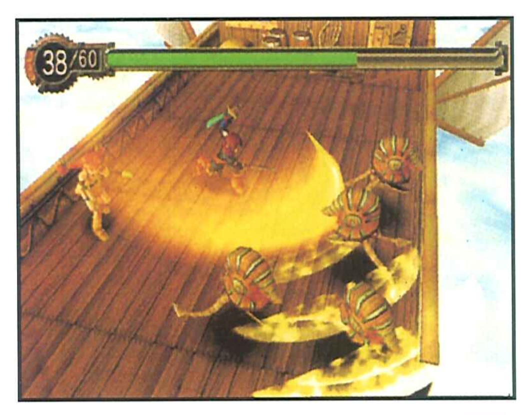
Ya sabéis chicos: Si os gusta ***Megaman*** no dudéis en pillarlos cuando salgan por estas tierras y si no os gusta pues no los pilléis, así de claro XD.

Megaman
jlopez@encomix.es









Eternal Arcadia es el título final que llevará el RPG que **Sega** mantenía con el nombre secreto de ***Project Ares***. De la mano de los creadores de la excelente saga ***Phantasy Star*** se presenta este ambicioso proyecto, del que se espera una cercana salida en el mercado japonés. Presentado en el ***Tokyo Game Show*** de otoño en un vídeo, os vamos a adelantar lo que se puede esperar de él.

En un completo escenario de fantasía totalmente realizado en 3D, las naves piratas aéreas surcan el cielo de un fantástico mundo suspendido en el aire. Hay dos clases de piratas en estos cielos: los nobles piratas azules y los malvados piratas negros. El personaje principal es el joven *Vyse*, miembro de la estirpe de los piratas azules, que comenzará la aventura con su amiga de la infancia, *Aika*. Así, partiendo de su pueblo natal empezarán a recorrer el mundo y conocerán nuevos personajes que les ayudarán en su larga aventura. Un argumento que sigue los viejos cánones impuestos en los juegos de rol, pero conociendo las anteriores creaciones de los programadores, seguro que no será una aventura tan típica.

En el apartado técnico, hay que decir que el juego está desarrollado sobre un sólido *engine* 3D, con gráficos espectaculares y una suavidad de movimientos increíble. La primera escena, en la que un barco pirata surca el cielo y poblados de este fantástico mundo es sencillamente genial y el efecto de las cascadas de agua que caen desde los islotes que flotan sobre el cielo son sublimes. La perspectiva a la hora de luchar es muy parecida a la de ***Final Fantasy*** o ***Wild Arms*** de **PSX**, pero con la mejora gráfica que aporta la **Dreamcast**. Los combates parecen ser muy espectaculares, sobre todo las transparencias de los ataques especiales y diseño de los enemigos. Los escenarios están superdetallados, son de gran belleza y por lo visto habrá muchísimos lugares por explorar. La música también está al nivel de lo que se espera de una gran producción, una típica banda sonora de RPG a lo **SquareSoft**.

Para acabar, os puedo asegurar que este juego tiene muy buena pinta; del apartado técnico, por lo ya visto, no me preocupo, lo único que espero es que sea largo e intenso y posea una fuerte línea argumental.

Os mantendremos informados de los progresos y nuevas noticias que puedan aparecer sobre este juego que los fans de **Sega** y ***Phantasy Star*** seguro van a esperar con impaciencia, al igual que el nuevo proyecto que el **Sonic Team** tambien presentó en el ***Tokyo Game Show***, el ***Phantasy Star On-line***.

Evil-Ryu
morcer@teleline.es
ZeroSith
zero@jet.es









GIANT GRAM 2

ALL JAPAN PRO WRESTLING

De la mano de **Sega**, ya tenemos la segunda parte del ***Giant Gram Featuring Virtua*** de **Saturn**, esta vez funcionando sobre la **Dreamcast**. El principal aliciente de este juego es la posibilidad de seleccionar a luchadores de ***Virtua Fighter*** y enfrentarlos contra las desconocidas glorias de la federación de *Wrestling* japonesa. Así, podremos escoger a *Wolf Hawkfield*, *Jeffry McWild* o *Kagemaru* y enfrentarlos al gigante *Baba* (el más famoso luchador de *Wrestling* japonés).

La verdad es que los juegos de *Wrestling* no son muy populares en nuestro país y, sumando a esto que los luchadores japoneses no tienen mucho carisma por estos lares, el juego podría parecer que no despierta mucho interés. Pero la verdad, este juego no está nada mal, tiene una realización técnica exquisita, un control genial y cientos de movimientos. Los personajes y el ring están muy bien modelados, la animación es rápida y fluida, los efectos sonoros son muy buenos y destacan ante todo las presentaciones de los personajes antes de subir al cuadrilátero, que son geniales. La música es prácticamente inexistente y se limita a la que suena durante la presentación de personajes. Todo esto es normal, al ser una conversión de la potente placa ***Naomi*** de **Sega**. Cabe destacar la cantidad de modos de juego, que es muy extensa. Así, podremos jugar en modo *Arcade, History, Creación de luchador propio, Training* y *Watch Mode*. La gracia del juego radica sobre todo en la creación de nuestro personaje, donde podremos generar un luchador con el aspecto físico que queramos, entrenarlo para que aprenda los movimientos del maestro que deseemos, adquirir accesorios en la tienda (*como esas máscaras de cuero negro que tanto le gustan a Mr.Karate* (*Nota de Mr.Karate: ¬_¬*)) y almacenar todas estas características para luego poder jugar con él en otros modos de juego o incluso en la máquina arcade que venga preparada con la entrada de VMS. También cabe decir que el juego incluye dos geniales mini-juegos de VMS; uno es el ***Giant Channel***, que emula un típico canal de la TV japonesa, con geniales *gags* y cuyo protagonista principal es el gigante ***Baba***. El otro juego es un combate de *Wrestling* a "piedra-papel-tijeras", donde podremos jugar contra la máquina u otro oponente humano conectando dos VMS. Estos juegos son esenciales para conseguir accesorios para la tienda y para que suba el nivel de nuestro luchador particular (y, por consiguiente, el número de movimientos).

El resultado final de este ***Giant 2*** es muy positivo, es un juego largo, con muchas posibilidades (podemos incluso hacer combates a cuatro jugadores en *Tag Team*) y movimientos. Un ejemplo de esto es que podrás realizar todo tipo de triquiñuelas y llaves existentes en el *Wrestling* (llaves dobles, caídas espectaculares, tirar contra las cuerdas, etc). Al principio, parecerá sencillo recurrir a estos trucos sucios pero a medida que se intenten llaves más complejas, ejecutarlas también resultará más complicado.

En fin, un buen título para aquellos a los que guste el *Wrestling* o los personajes de ***Virtua Fighter***, de excelente realización técnica, pero de nulo interés para otros.

Evil-Ryu (*morcer@teleline.es*)
ZeroSith (*zero@jet.es*)







¿Recordáis el mítico ***Rompeladrillos***? Aquel juego que, basándose en la innovadora idea propuesta en el ***Pong*** (el primer video juego) consiguió tenernos horas rompiendo piezas de colores (en realidad tenía un color, y unas franjas de colores transparentes encima de la pantalla para simular los colores). Este tipo de juegos ha evolucionado mucho desde entonces, pero tras los míticos ***Arkanoid*** ninguno le ha hecho sombra.

PuchitGarat, el *arcade* de **Taito** que barrió en los salones recreativos de Japón, y que hace un par de meses pudimos comentar en su versión de **Playstation**, llega a **Game Boy Color**, sacándole tanta diversión como a las otras versiones, pero de bolsillo.

La base del juego es bien sencilla, la bola que tiene que eliminar bloques de colores impactando con ellos. Para que la misión llegue a buen puerto disponemos de una nave que evita que la bolita salga de la pantalla. La diferencia con otros rompe ladrillos es que si no llegamos a tiempo para recoger la pelota no perdemos ninguna vida, pero sí veremos como la pantalla se inunda con más líneas con fichas que romper. Naturalmente hay fichas especiales, más duras, con efectos raros, e incluso algunas que dejarán caer ayudas para que te sea más fácil hacerte con el control de la situación.

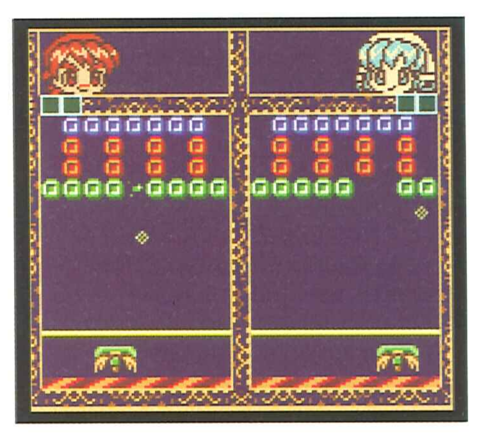
Existen varios modos de juego para sacarle más provecho al juego, a destacar el modo normal, el *versus* (contra la computadora o contra tu amigo) y un fantástico modo historia muy divertido.

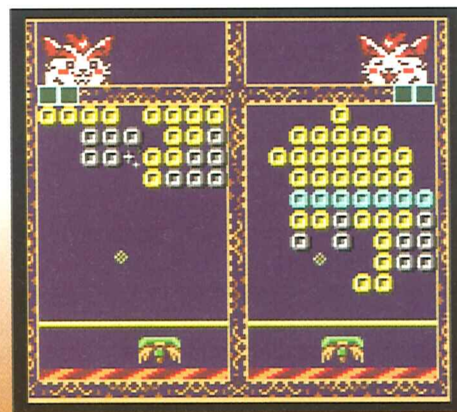
El modo historia cambia dependiendo del personaje elegido, y esta es sin duda una de las cosas más atrayentes del juego: la posibilidad de poder elegir el personaje que controlará la nave. Mientras jugamos, podremos ver en versión **SD** cómo se mueve en un lado de la pantallita de tu portátil, esto provocará a veces más de una carcajada y de pérdidas de vidas ^_^.

El sonido es bastante aceptable, y las melodías son unas pequeñas (nunca mejor dicho) joyas, incluso para la calidad de una **Game Boy**. Sobre jugabilidad sólo me cabe decir una cosa, es el rompe ladrillos con el cual más me he divertido, y que pasándotelo una y otra vez siempre encuentras razones para comenzar de nuevo.

Otra de esas pequeñas maravillas que por no llevar la cara de ***Mario*** no llega a **España** y que incluso nos será difícil conseguir en una tienda de importación.



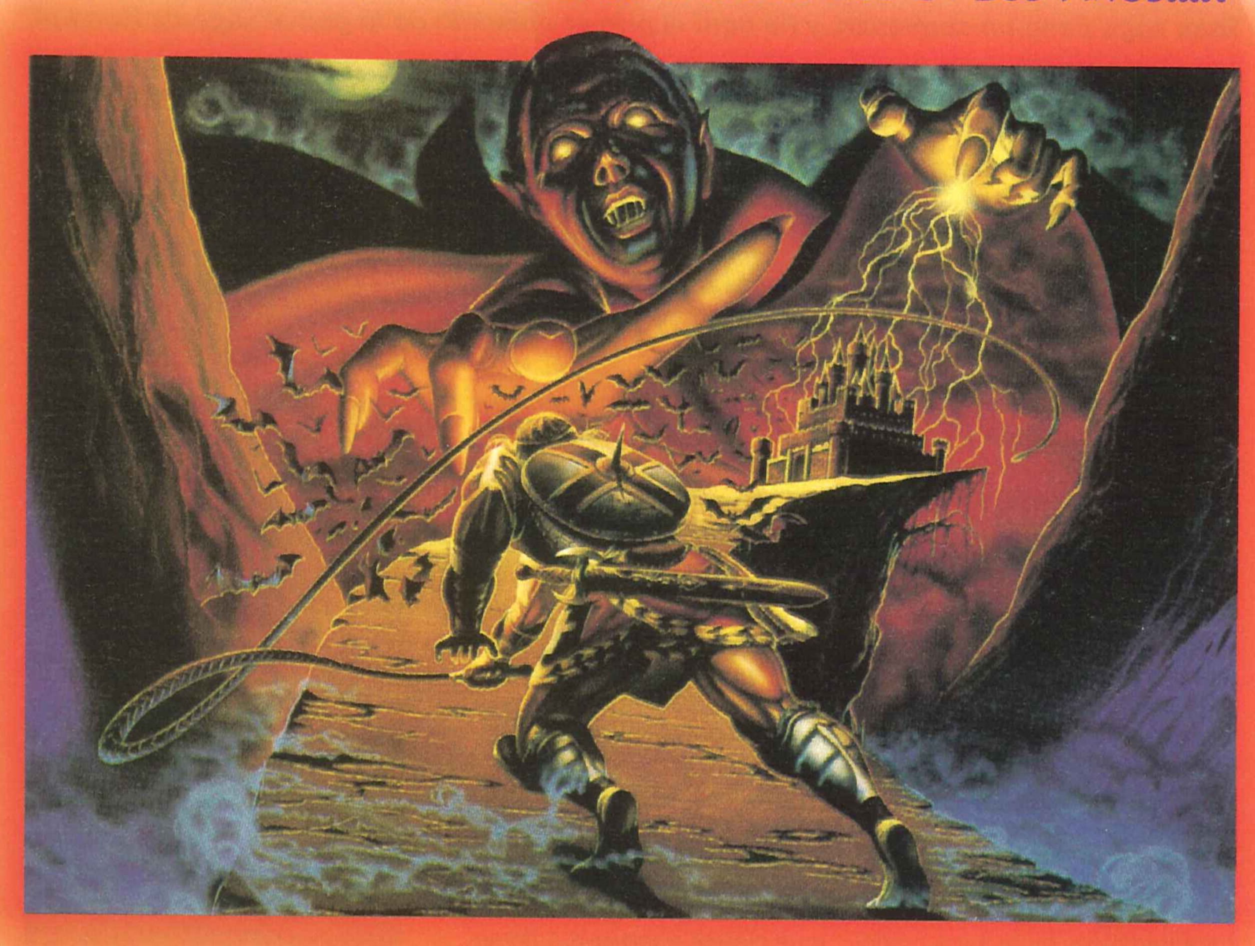




Mangafan
mangafan@teleline.es

Akumajo Dracula

Killo, Belmont, deja de darme latigasos en los piños...!!



Bienvenidos aventureros, agarrad con fuerza vuestro látigo (*o mejor dicho, vuestro PAD*) y prepárense a adentrarse en un mundo lleno de esqueletos, zombies, castillos malditos, gárgolas, más esqueletos, cementerios, vampiros, murciélagos, muchos más esqueletos, bosques misteriosos... (*¿he mencionado ya a los esqueletos? XDDD*).
Aquí tenéis el *dossier* más completo hasta la fecha sobre el ***Castlevania*** (*o Akumajo Dracula, para los puristas*) en el que encontrareis toda la información acerca de los juegos de la saga; cómo eran, a qué sabían... en fin, todos aquellos datos que podrán interesaros. 13 añitos ni más ni menos han pasado desde que la primera versión salió al mercado, mucho han cambiado las consolas desde entonces, veréis ***Castlevania****'s* desde cuatro colores en pantalla, hasta los últimos en *3D*.
Bueno, bueno... pasad la página y prepararos para revivir la épica batalla entre el bien y el mal, entre el amor y el odio, entre la amistad y la venganza, entre el valor y el miedo, entre... entre usted, y vea lo que **Konami** ha hecho en todos estos años.

-*"abuelita, abuelita... ¿por qué tienes los colmillos tan grandes?"*
(Cuento popular, basado seguramente en el ***Castlevania*** XD)

Der_Pepe
(*MUY necesitado de más horas de sueño*)

VAMPIRE KILLER

MSX

Toda saga tiene un comienzo, y he aquí el primer episodio de la genial saga de Konami.

Vampire Killer nació en 1986 presumiendo de ser el primer cartucho de **Konami** para la segunda generación del sistema **MSX**. Esto implicaba el aprovechamiento de las superiores capacidades técnicas de la máquina nipona con respecto a los **MSX** básicos, sobre todo en lo referente al uso del color. Tecnicismos aparte, ***Vampire Killer*** revolucionó el género de los juegos de acción y aventura aportando ese toque de terror ya de sobra conocido por todos. A través de sus 8 fases, el más famoso de los *Belmonts* atravesaría los territorios de nuestro conde favorito usando el arma de la familia, el látigo *Vampire Killer*, para así acabar temporalmente con la amenaza vampírica que amenaza el este de Europa.

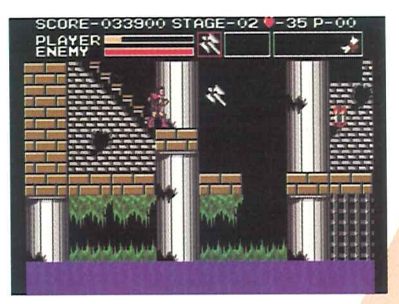
Aquí es donde empezaremos a encontrarnos con enemigos tan característicos de la saga como los zombis, los esqueletos o los monstruos anfibios, cuyos patrones de ataque apenas han variado con el paso del tiempo.

Drácula por vez primera se enfrentaba a *Simon Belmont* en un épico juego que tomaba elementos de anteriores producciones de **Konami**, como ***The Goonies*** o incluso de ***King's Valley*** (del cual tomaba la forma de subir/bajar las siempre presentes escaleras), que será recordado por sus magníficos gráficos (¿qué usuario de **MSX** no se acuerda de la impresionante pintura de *Drácula* en el enfrentamiento final?) y sus inolvidables melodías, aún vigentes en las actuales entregas de la saga, y que por todo ello y más se convirtió en todo un clásico que se ganó la aceptación total de la crítica de la época, y que además sirvió de inspiración para toda una saga legendaria. Por contra, vemos que éste es el único capítulo que carece de *scroll*, es decir, que nuestro paseo por los tenebrosos territorios del Conde se hacía pantalla a pantalla, lo cual en muchas ocasiones nos reportaba el encontrarnos con un enemigo inesperado justo cuando nuestro pequeño *Simon* estaba a punto de salir por el borde del monitor *(¡como en el* ***Army Moves*** *^_^!)*. Además, el primer capítulo de la saga poseía un acentuado componente de aventura, ya que la exploración era esencial, había que buscar llaves y baúles a diestro y siniestro para poder proseguir, aparte de que ciertos enemigos sólo se podían abatir con determinadas armas (el propio *Drácula* es un ejemplo de ello). Este elemento aventurero fue del todo eliminado en la adaptación que se hizo para **NES**, la cual (aparte de tener el preciado *scroll* de pantalla) era un *arcade* puro y duro. De todos modos, para aventura ya veremos la segunda parte de la saga en la anciana de la familia **Nintendo**.

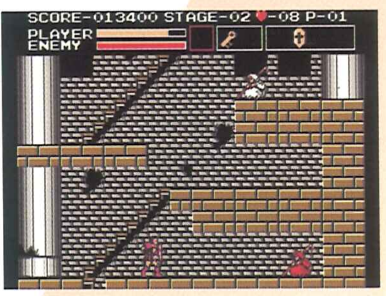
En resumen, un clásico de los clásicos, del todo imprescindible en toda ludoteca que se precie.

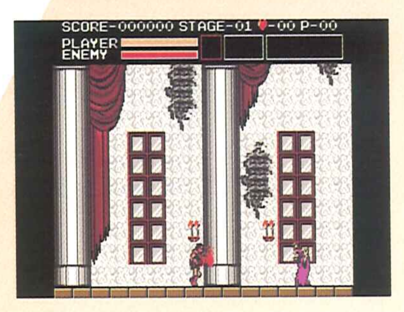
Spidey
Joserparker@retemail.es











AKUMAJO DRACULA

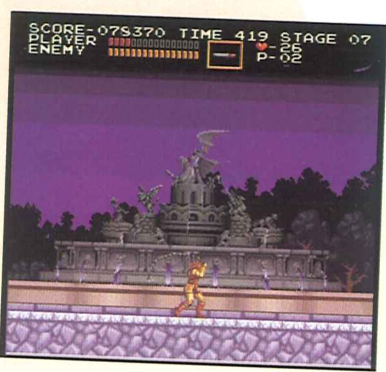
X68000

Si bien este Castlevania es uno de los más desconocidos, puedo afirmar sin lugar a dudas que es uno de los mejores de la saga









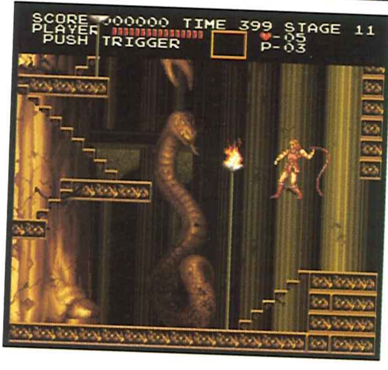
El injustamente olvidado ordenador **X68000** (*bueeeno, a partir de hoy no tanto... ver sección Emuladores ^_^*) recibió con los brazos abiertos en 1993 una gran recreación del primer enfrentamiento de *Simon Belmont* contra el inefable *Drácula*. Con una primera fase muy similar a la del primer ***Castlevania***, esta versión se desmarca ofreciendo unos enemigos de gigantesco tamaño (atentos al dragón de la segunda fase), unos gráficos geniales (con efectos tipo modo 7 del **Snes**) y unas músicas del todo alucinantes, aprovechando al cien por cien todos los módulos de sonido que se podían incorporar al ordenador japonés.

Al igual que en ***Super Castlevania IV*** de **Snes**, en ***Akumajo Dracula*** también se podía dirigir el mítico látigo en varias direcciones, algo muy útil que se perdió en el posterior ***Vampire Kiss***, el cual resulta bastante inferior con respecto al ahora comentado (*¿se nota lo que me gusta este juego?*). Aparte, como en casi todos los juegos de la saga, se mantienen las armas secundarias, como el cuchillo, el hacha o el botecito de agua sagrada (*la más inútil en mi opinión*), que deberemos usar con mucha habilidad para combatir a los espectaculares enemigos finales.

El elemento *arcade* es el que predomina en el desarrollo del juego, realmente hay que darle muy poco al coco, pero eso sí, tendremos que tener unos reflejos muy afinados para poder ir avanzando, ya que la dificultad es digna de mención, aunque del todo asequible, algo a lo que **Konami** nos tiene acostumbrados y que agradecemos. Aparte, los avances se irán grabando en el disco duro (este juego hay que instalarlo), aunque lo bueno es acabárselo de una sola jugada. En resumen, ***Akumajo Dracula*** para **X68000** es toda una obra de arte de la programación. Un delirio gráfico y jugable, que para endulzarlo todo aún más cuenta con una banda sonora realmente estupenda. Un programa al que se nota que **Konami** puso mucho mimo en su desarrollo, ya que rebosa calidad por los cuatro costados, y que no tiene nada que envidiarle al magnífico ***Super Castlevania IV*** de **Super Nintendo**. Desde aquí os recomiendo fervientemente que de un modo u otro os hagáis con esta pequeña obra de arte.

Spidey
joserparker@retemail.es





HAUNTED CASTLE

ARCADE

Corría el año 1988 cuando Konami se atrevió a lanzar en recreativa un nuevo capítulo de la saga que nos ocupa

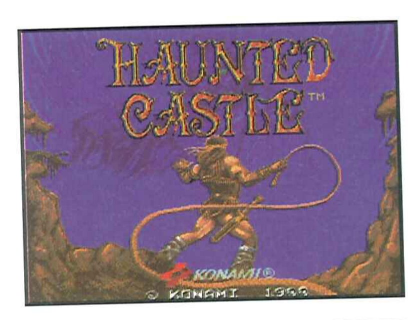
Haunted Castle era una placa gobernada por un hardware específico de **Konami** basado en el **Z-80**, que iba a 4 MHz, a la vez que el sonido, vía YM-3821 era controlado por un Z-80 a 3.5 MHz. Todo esto se traduce en un gigantesco *arcade* que combinaba a la perfección la acción de los ***Castlevanias*** de toda la vida con el frenesí y la dificultad de las recreativas de la época.

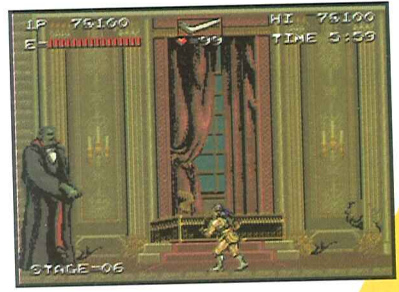
La historia esta vez era un tanto diferente... el malévolo **Conde Drácula** ha raptado a la esposa de **Simon Belmont** justo cuando el matrimonio salía de la iglesia despuées de haberse casado, lo cual deja a un destrozado héroe deseando venganza (todo esto lo podemos ver en la breve intro del juego). Así pues, como en todo buen **Castlevania** que se precie, nos lanzamos de lleno a la aventura combatiendo todo tipo de seres del averno con nuestro látigo de toda la vida.

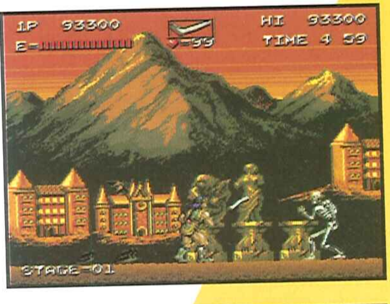
Haunted Castle atesoraba cualidades para convertirse en todo un número uno, pero por motivos desconocidos fue una recreativa que pasó bastante desapercibida. Tal vez fuese la dificultad que tenía, sobre todo a causa de que tan sólo disponíamos de una sola vida para acabar el juego. Bueno, también podíamos continuar la partida si nos eliminaban, pero por aquel entonces, a **Konami** le entró la manía de permitir tan sólo un pequeño número de continuaciones. Esto, que a muchos les pareció una tontería, a mi opinión lo que hacía era precisar más aún de las habilidades de los jugadores, que hoy en día no se hace otra cosa que echar créditos y continuar una y otra vez hasta acabar el juego. Eso sí, lo que no hacía ninguna gracia era dar un mal salto, caer al vacío y perder la partida entera *(¡lo digo por experiencia!)*.

Y si había algo que en su tiempo me marcó de esta recreativa, fue su genial música. Gran parte de las melodías eran composiciones del todo originales, nada que ver con las anteriores partes *(bueno, la de la tercera fase, por ejemplo, os sonará a casi todos...)* y de una calidad fuera de toda duda. Aparte, los gráficos cumplían con creces, presentando unos gráficos de gran tamaño que, aunque pecaban de ser un tanto "tiesecillos", mostraban el buen hacer de la compañía. Esperando que algún día le de a **Konami** por hacer una continuación versión *arcade*, os animo a que busquéis como locos este gran juego. Ah, se me olvidaba deciros que desde hace muy poco que ya está soportado por ese gran emulador que es el **MAME**.


Spidey
joserparker@retemail.es













CASTLEVANIA

VARIOS

No es muy común que una compañía japonesa ceda la licencia a otras compañías extranjeras para la conversión de alguno de sus juegos para un sistema de uso exclusivo fuera de Japón, por eso hablar de las 3 conversiones de **Castlevania** a sendos ordenadores europeos (*Commodore 64 y Amiga*) y a los **IBM *y compatibles***, es hablar de una pequeña rareza.

Si bien, ninguna de las conversiones puede ser considerada una gran maravilla, es curioso ver las distintas caras que toma un mismo juego... por ejemplo... en la versión de ***Commodore 64*** tenemos a un *Simon Belmon* bajito, pixelado y algo entrado en carnes que va fustigando zoombies a diestro y siniestro... en la versión de ***Amiga***, tenemos todo lo dicho antes (*aunque con menos pixels*) pero además los zoombies han mutado a una especie de... como podría decirlo... ¡¿"Canguros"?! Mención especial merece la versión de **IBM**, 4 colores en pantalla (*era la época de las CGA*) y un *Simon Belmon* bastante cebado (*vamos, MUY gordo*) que desafiaba las leyes de la gravedad, pegando unos saltos tremendos.

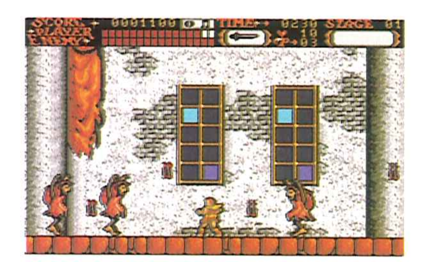
Todo esto es simplemente una graciosa forma de decir que estas conversiones fueron bastante penosas en general, que si bien los ordenadores de esa época no podían albergar juegos muy elaborados, estas conversiones no daban la talla con el resto de juegos que aparecían por aquellas fechas. Desastrosos... (*pero curiosos...*)

Der_Pepe
derpepe@canal21.com

PANTALLAS DE AMIGA



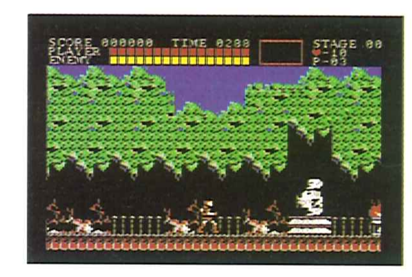


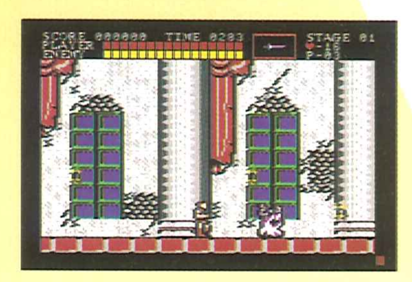


PANTALLAS DE CBM64













CASTLEVANIA
AMIGA

Fuera del ámbito de las videoconsolas, otro ordenador afortunado en recibir una entrega de la saga vampírica fue el famoso Commodore Amiga

Los programadores en esta ocasión fueron los chicos de **Novotrade**, artífices de otros juegos de **Konami** en este sistema, como fueron ***Blade of Steel*** o ***Double Dribble***, aparte de ser los responsables del famoso ***Ecco the Dolphin*** en las consolas de **Sega**.

Castlevania para **Amiga** es una conversión total del mismo juego de **Nintendo**, que a su vez era una versión del ***Vampire Killer*** de **MSX**, pero mucho más arcade, eliminando los elementos de puzzle y de llaves que el primero de la saga contenía. El juego en sí no está mal si dejamos de lado la parte técnica, ya que peca de tener unos gráficos muy bastos, aunque bastante coloristas. El movimiento de *Simon Belmont* es realmente brusco, pero a pesar de ello se deja llevar. En cambio, la música es muy buena, con las mismas sintonías de siempre, pero al estilo **Amiga**, con mucha percusión de por medio.

Por lo demás, el juego en sí merece la pena, más que nada si eres fan de la serie. El resto verá un *arcade* del montón.

Spidey
joserparker@retemail.es

CASTLEVANIA
NINTENDO

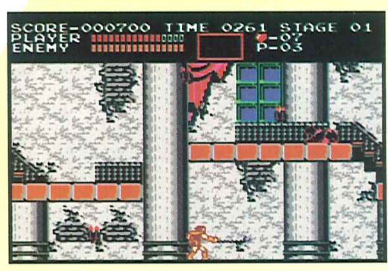
Un año después de que la primera entrega de la saga viera la luz en el formato **MSX**, **Konami** realizó para la consola **NES** la que sería la base para todas las conversiones posteriores. Básicamente, se había respetado al máximo aquel ***Vampire Killer*** original, aunque claro está, un año de diferencia entre las dos versiones dan mucho tiempo para que los programadores puedan desarrollar nuevas técnicas e ideas. Si bien al empezar a jugar nos encontrábamos con un juego con unos gráficos y una música casi calcados a su predecesor, al poco tiempo nos íbamos dando cuenta de las mejoras con las que contaba esta versión. Lo primero que llamaba la atención es la desaparición de aquel incómodo *scroll* pantalla a pantalla de la versión **NES**, éste había dejado paso a un suave *scroll* horizontal, el cual hacía el juego muuuucho más jugable. También había desaparecido la estructura laberíntica del juego (que tan buenos resultados le había dado anteriormente a **Konami** en títulos como ***Nightmare*** o el mítico ***Maze of Gaoulious***), así nos encontramos con un juego mucho más lineal y mucho más fácil de avanzar sin tener que preocuparnos por buscar llaves ocultas o comprarle mercancías al anciano mercader que aparecía en la versión original.

Tanto los gráficos como la música, como ya hemos dicho, eran casi calcados a la versión de **MSX**, pero dadas las capacidades gráficas de la consola, éste poseía un mayor colorido (*un poco psicodélico en algunos momentos, para mi gusto...*)

Resumiendo, podemos decir que **Konami** hizo una más que digna conversión de este juego, que incluso superaba al original en muchos aspectos (cosa que hoy en día no podemos decir de muchas conversiones...).

Der_Pepe
Derpepe@canal21.com





CASTLEVANIA II

NINTENDO

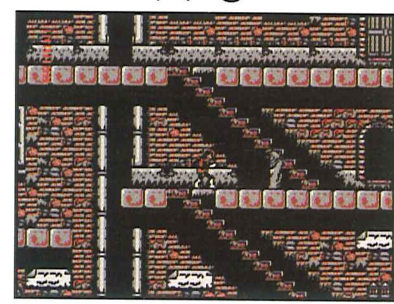
En 1988, debido al inminente abandono del sistema **MSX** por parte de la propia **SONY**, las compañías de videojuegos y, en última instancia, sus resignados usuarios que veían cómo las consolas se adueñaban del mercado de los videojuegos, propiciaron que **Konami** realizara la segunda parte de la saga, exclusivamente para la 8 bits de **Nintendo**. Este quizás sea el ***Castlevania*** más diferente de todos, ya que se trata prácticamente de un *RPG*. El juego se compone de dos partes, la primera transcurre en cada uno de los poblados que nos encontramos... allí deberemos entablar conversación con distintos personajes, comprar objetos y todo tipo de acciones típicas de un *RPG*.

La segunda parte -por el contrario- transcurre fuera de estos poblados, allí volveremos, al más puro estilo "Castlevaniano", a masacrar esqueletos, hombres-lobo y todo tipo de criaturas, haciendo de este un juego de lo más completito.

Gráficamente deja bastante que desear, parece mentira que en algunos momentos de juego sólo muestre 4 colores en pantalla (*menos que mi Spectrum!!*). Por el contrario, la música mantiene el listón alto, como ya había sucedido con la primera parte, aunque quizás, sea un poco chillona en algunos momentos.

En resumen: La entrega "*Rara*" de la saga que no llegó a ser ni un gran *RPG*, ni un gran *Beat'em Up*, sino una discreta mezcla de ambos.

Der_Pepe
derpepe@canal21.com



CASTLEVANIA III

NINTENDO

Y por fin llegamos al que es sin duda el mejor ***Castlevania*** de *8bits* (*y el mejor juego para **NES** según muchos...*). Si con la entrega anterior **Konami** había sufrido un ligero patinazo, esta parte es la que confirmaría a la saga como una de las mejores (*sólo es mi humilde opinión, claro...*) dentro del mundo de los videojuegos.

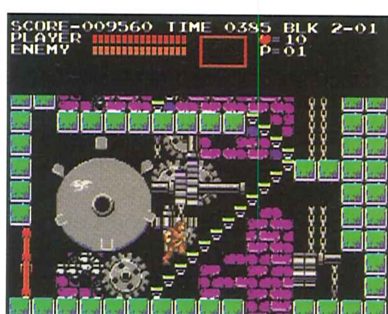
Unos gráficos bien diseñados, colorido más que bueno para ser una *8bits* y una música genial hacían que te plantearas si estabas realmente delante de una simple **NES**. Por fin incorporaba el ansiado *scroll* vertical (*adiós a los pantallazos*) y un mejor control del personaje. Además, como novedad podíamos elegir qué camino seguir, pudiendo variar el desarrollo del juego.

Además, contaremos con la ayuda de dos nuevos personajes (que más tarde aparecerían en la versión de **PSX**), una bruja con poderes mágicos (*no todas las brujas tienen poderes mágicos...*) y un ladrón capaz de trepar por cualquier pared (*feo, pero útil no obstante...*).

Resumiendo, todo un juegazo para sus *8bits* de peso que podría competir perfectamente con sus hermanos mayores de *16bits* e incluso superarlos en algunos aspectos (*¡Toma chá!*)

Der_Pepe
derpepe@canal21.com



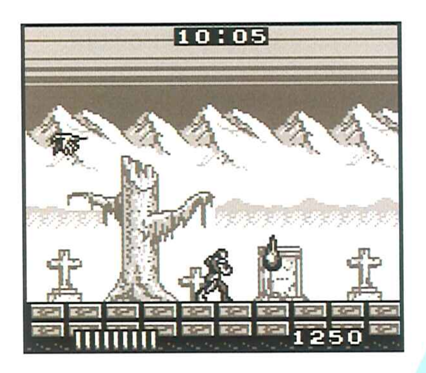


CASTLEVANIA
GAME BOY

Muy poco después de la aparición de la pequeña de la familia **Nintendo**, en 1989 aparece en escena el primer ***Castlevania*** para **Game Boy**. ***The Castlevania Adventure*** se divide en 4 fases, en las cuales tomamos el control de *Christopher Belmont*, personaje que tan sólo aparece en las dos primeras entregas de **Game Boy**. El argumento, para no variar la constante de la saga, es eliminar al chupasangres de siempre, tarea nada fácil, ya que este juego es recordado por su gran dificultad, sobre todo a la hora de ir saltando las pequeñas plataformas que a veces encontrábamos en el camino a la vez que nos venían los simpáticos murciélagos.

The Castlevania Adventure, conocido en Japón como ***Legend of Dracula***, no supuso ninguna revelación tecno-lúdica, ya que el juego en sí, a pesar de ser bastante adictivo, pecaba de ser en los aspectos técnicos bastante discreto. Unos gráficos simples pero cumplidores que a veces se ralentizaban, una música que se dejaba oír y un desarrollo un tanto repetitivo hacían de esta entrega un juego discretito... eso sí, bastante divertido y un buen representante de la saga. Como casi todo ***Castlevania***, un buen juego.

Spidey
joserparker@retemail.es



CASTLEVANIA II
GAME BOY

Más conocido como ***Legend of Dracula 2*** en el país del sol naciente, ***Castlevania 2*** puede presumir (*en mi opinión y en la de mucha gente*) de ser el *arcade* de **Game Boy** que mejor banda sonora tiene. Y es que merece la pena la adquisición del juego solamente por su banda sonora.

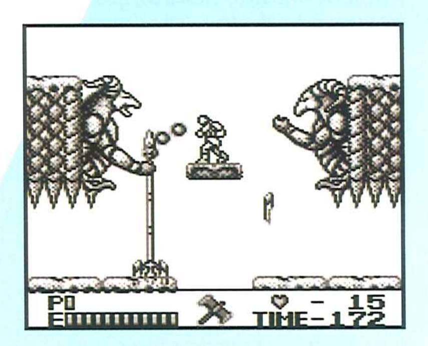
Pero decir sólo eso sería ocultar el resto de cualidades que tiene esta pequeña maravilla para la portátil. ***Castlevania 2: Belmont's Revenge*** sigue las pautas de su antecesor, pero mejorando el sistema de juego, haciéndolo mucho más adictivo, con un control más preciso, a lo que ayudaba que tanto el *scroll* como los movimientos del personaje eran muchísimo más suaves y fluidos que en la anterior entrega (uno de los puntos negros de la misma).

Esta vez todo era más grande, más bonito... toda una delicia audiovisual en la pequeña pantalla de la **Game Boy**.

Esta vez la cosa iba de que **Drácula** raptaba al hijo de **Christopher**, llamado **Solieyu**, al cual había que enfrentarse antes de hacer frente al vampiro. Pero claro, antes debíamos de atravesar 7 largas fases, todas con unos enemigos finales realmente impresionantes, con unos patrones de ataques dignos de mención, todo ello adornado con esas músicas tan geniales...

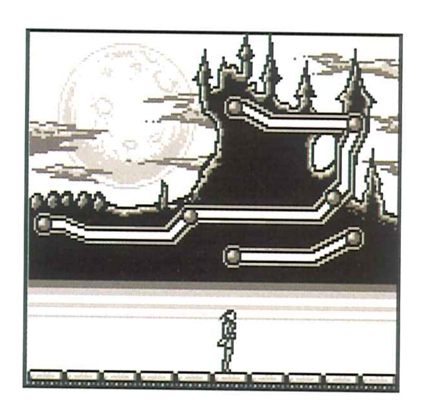
En esta ocasión sí que tenemos una verdadera joya, un cartucho que merece todos los esfuerzos para hacerse con él. Realmente merece la pena que podáis disfrutar con este juego tanto como yo lo he hecho.

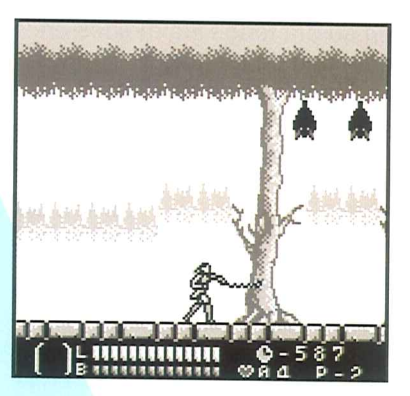
Spidey
joserparker@retemail.es

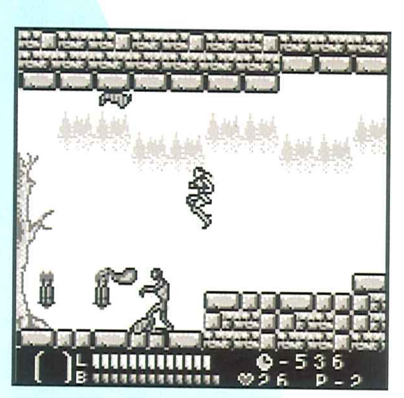


CASTLEVANIA LEGENDS

GAME BOY







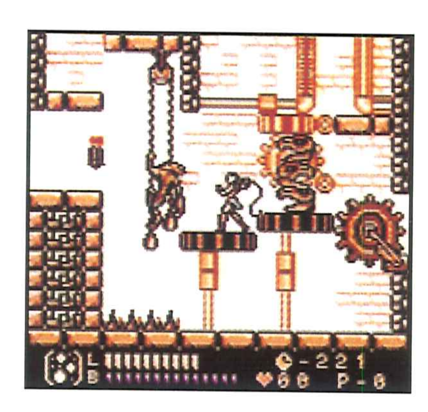


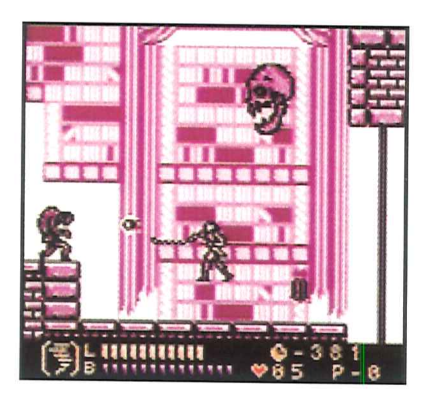
En 1997 llega la oveja negra de la familia en **Game Boy**. ***Castlevania Legends (Legend of Dracula: Dark Night Prelude*** en Japón) es obra de los programadores de **Konami** en Nagoya, que con títulos como este se van forjando fama de cutres. ***Castlevania Legends*** está protagonizado por *Sonia Belmont*, la más antigua de la familia, y que es (que sepamos) la primera en utilizar el látigo ***Vampire Killer***. Esta chica, clavadita a *Doris Lane* de ***Vampire Hunter D***, también tiene la posibilidad de que su famosa arma dispare bolas de fuego, al igual que *Christopher*. Además, *Sonia* es capaz de usar un poder que la hace invulnerable, más fuerte y ágil mientras le dure la barra de poder, otra nueva inclusión en la saga.

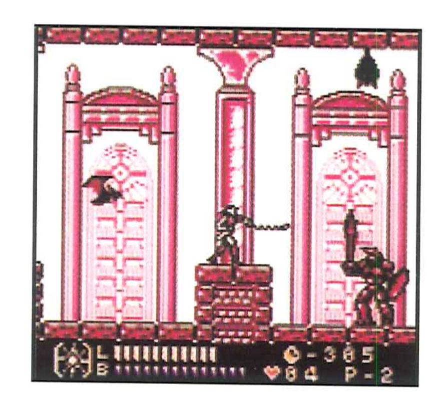
Ahora bien, si este juego no llega al nivel se debe a la pésima calidad de todos, absolutamente todos los apartados técnicos; empecemos... Lo más suave de todo es la música, que aunque son muchas sintonías conocidas de anteriores partes, son todo un verdadero quebradero de cabeza. Los gráficos son demasiado simples, casi esquemáticos, y el movimiento es lo más penoso que me he echado a la cara en mucho tiempo... y es que la **Game Boy** es capaz de mucho más, y eso se ve claramente en ***Castlevania 2***.

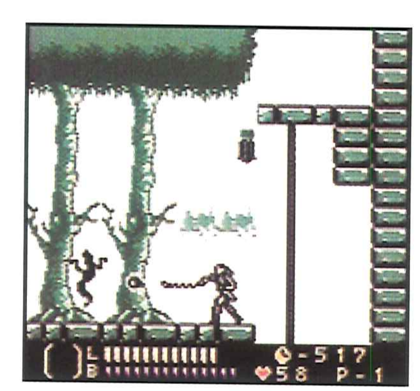
Y por si fuese poco, las fases son largas, muy largas. Eso no sería fallo si el juego fuese divertido, pero no, es más monótono que la música del *Telediario*...

Spidey
joserparker@retemail.es









Super Castlevania IV

SUPER NES

Super Castlevania IV es uno de los juegos más increíbles que **Konami** ha realizado a lo largo de su prestigiosa carrera. Sus virtudes gráficas y sonoras, acompañadas de una sobresaliente jugabilidad, catapultaron el apellido *Belmont* al estrellato en el mundo de la aventura.

En este juego, el archiconocido y veterano *Simon Belmont* se entera de que el príncipe de las tinieblas, ha salido majestuosamente de su tumba con más poder que en el último enfrentamiento (*ni que fuese un superguerrero de* ***Dragon Ball Z***). Con lo que una vez más llevábamos a nuestro valeroso aventurero, que por ser el primogénito de la familia que generación tras generación había venido enfrentándose al inmortal vampiro, le tocaba enviar al infierno al Conde de pálido rostro y polvorienta capa. Tras algunos títulos de la serie en otras plataformas de videojuegos más antiguas, nos llegó, en el año en que la **Expo** y las **Olimpiadas** se celebraban en nuestro país, esta nueva aventura bien acompañada del prefijo “Super” que constaba de doce gigantescos niveles a explorar, habitados por una buena diversidad de horripilantes criaturas.

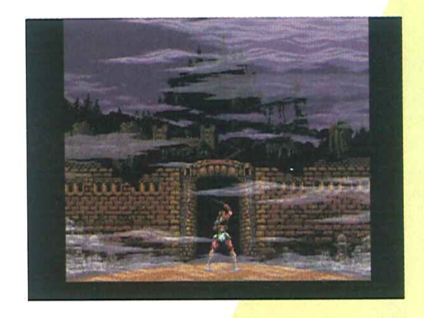
Dicho juego cumplió con creces todos los requisitos para convertirse en uno de los grandes títulos de **Super Nintendo**: mapeado inmenso, objetos de todo tipo, enemigos de todos los tamaños, armas especiales, sonido magistral, gráficos barrocos, hasta seis planos de *scroll* simultáneos, música alucinante y un *Simon* con más agilidad y habilidad que nunca. Posiblemente este *Belmont* sea el más virtuoso con el látigo de toda la serie, ya que podía mover el látigo con total libertad a voluntad propia, pudiéndolo lanzar en cualquiera de las 8 direcciones del *pad* de control. Así pues, podíamos golpear al bicho del piso superior o lanzarnos en picado golpeando el látigo hacia abajo. Si manteníamos pulsado el botón del látigo, lo dejábamos flácido a su caer, pudiendo adoptar múltiples movimientos con el mismo. Pero lo más espectacular era el utilizar el látigo como medio de transporte como si de una cuerda usada a lo ***Tarzán*** se tratase, al más puro estilo ***Indiana Jones***; y mientras nos balanceábamos a nuestro antojo colgado del mismo pudiéndonos dar el impulso deseado, se nos permitía la posibilidad de lanzar las armas secundarias como los cuchillos y hachas. Estas habilidad se echa en falta en los títulos posteriores pero al menos han ganado en poder mágico.

Muchos han asegurado la similitud de estilos entre los antiguos ***Castlevania*** y el primer ***Rastan Saga*** de **Taito** (*otra emblemática aventura de época*), en mis tiempos, las comparaciones entre el ***Rastan*** y el ***Haunted Castle*** eran inevitables.

Concluyendo con este homenaje “castlevánico”, decir que ***Castlevania IV*** ha sido y siempre será un gran juego inmerso en una conseguida atmósfera de terror y misterio, con unos recargados escenarios, sonidos de ultratumba y unas melodías alucinantes de las cuales muchas partituras ya estaban más que escuchadas y aún se escuchan en los títulos de hoy en día. Si a esto le sumamos los múltiples planos de *scroll*, rotaciones, *zooms*, cantidad de objetos y armas a recoger, enemigos clásicos y un mapeado gigantesco, no hay duda de que se trata de toda una obra maestra del videojuego mundial que rompió en su día todos los moldes en este tipo de juegos.

No hay duda de que permanecerá para siempre en nuestro recuerdo.

Endimion
endimion@bbvnet.com







VAMPIRE KISS

SUPER NES

Desde que en 1991 **Konami** crease el excelente ***Castlevania IV*** para la **Super Nintendo**, tuvieron que pasar 4 años para que en 1995 sacase una continuación para la misma consola.
Basándose en el espectacular ***Dracula X*** aparecido en la consola de **NEC PC Engine Turbo Duo,** la mencionada compañía japonesa adaptó esté episodio a los 16 bits de **Nintendo**.

La historia de este título excluía al mítico *Simon,* cediendo el ancestral látigo a su descendiente *Richter Belmont.* En esta parte, el Señor de las Tinieblas vuelve con más fuerza que nunca (*lo dicho, si tras cada derrota "Draculín" se hace más fuerte, acabará recordando a algún personaje de* ***Dragon Ball*** ^_^) lo cual hará que se nos ponga todo más difícil, más si hay gente secuestrada como la novia y la hermana de *Richter,* a las cuales el monstruoso Conde tiene retenidas en su tétrico castillo. Con las cosas así de complicadas, nuestro joven *Belmont* deberá de recorrerse, con su inseparable látigo en la mano, al menos 7 fases hasta que consiga enfrentarse a su eterno rival en un duelo a muerte, ya que desde tiempos inmemorables es destino de los *Belmont* mandar al infierno al dichoso vampiro la veces que haga falta (*nunca fue tan cierto el dicho de "bicho malo nunca muere"*). Pero esta vez, para llegar a él, podrá tomar caminos distintos surcando pasadizos subterráneos o acueductos en ruinas. Según la ruta elegida, se irá liberando a distintos rehenes pudiendo alcanzar dos finales del juego diferente, lo cual aumenta considerablemente las horas de diversión.

Pero decir que el aspecto gráfico cambiaba con respecto a episodios anteriores de la serie, los parajes de Transylvania ya no se percibían tan tétricos y estremecedores como la recreativa o el anterior título de **Super Nintendo**, Para nada se podía decir que fuese mejor que lo visto anteriormente ya que los personajes se nos presentaban tan reducidos que costaba divisar detalles, además en los decorados no hay ninguna innovación tecnológica; afortunadamente el apartado sonoro se mantenía tan bueno como de costumbre. Era evidente que desde una visión globalizada el juego pecaba bastante para tener 16 megas, ya que el anterior título para esta misma consola con tan solo la mitad de megas tenía más rotaciones, ampliaciones y planos de *scroll*. Pero lo más importante es que tenía más fases con más interacción y diversión que en su continuación, lo cual hizo creer a la mayoría de los aficionados que los programadores sólo aprovecharon el éxito de su anterior trabajo para vivir de las rentas. Por lo menos no dejaba de ser un buen juego, pero decepcionó a muchos que esperaban grandes expectativas. Se echaron en falta detalles como la libre movilidad del látigo, que esta vez pasaba a ser el rígido látigo usado en las entregas de toda la vida. Atrás quedó el lanzar latigazos para todos los lados y moverlo libremente a voluntad o engancharse y columpiarse con el mismo.

Si *Simon* era el más virtuoso de toda la serie *Richter* es el más poderoso, siendo capaz de ejecutar poderosas magias no sólo en los 16 bits sino también en los 32 bits posteriormente. Pero puede que el poderío de *Richter* no dure para mucho pues aún desconocemos las habilidades del personaje del nuevo ***Castlevania*** de **Dreamcast**, donde ya no será un aventurero sino una aventurera de larga trenza (sólo ha aparecido una chica como protagonista en toda la serie y ha sido *Sonia Belmont* en uno de los ***Castlevania*** de **Game Boy**) inmersa en un excelentísimo entorno 3D (*por esta vez no se trata de Lara Croft*). Espero que **Konami** tome nota de los puntos flacos de sus "Castlevánicos protas" y opte por recrear de un modo preciso a un personaje definitivamente agil y poderoso. ¿Quién será esa atractiva y joven *Belmont* que se ve en las imágenes del ***Castlevania*** de **Dreamcast**? ¿Será *Sonia?*
Son varios los *Belmont* que han protagonizado dicha serie, pero sólo *Simon* y *Ritchter* han repetido más de una vez. **Konami** acostumbra a crear tanto nuevos personajes como rescatar a los antiguos, sólo sus integrantes tendrán en mente quién es el siguiente.

Endimion
endimion@bbvnet.com





DOSSIER DRACULA X SAGA

PARODIAS DRACULA

GAME BOY / NES

Nadie puede negar que los señores de **Konami** tienen un sentido del humor bastante peculiar, no en vano fueron la primera compañía que comenzó a parodiar sus propios juegos (*Recordad, aquel **Parodius** que parodiaba al mítico **Gradius / Nemesis***) y claro, los **Akumajo Dracula** no se podían librar de ser objeto de mofas y burlas por parte de sus propios creadores. He aquí un resumen de estas parodias (*o al menos las que yo conozco...*), que, como podéis ver en estas imágenes, no envidian nada al original del que intentan burlarse (*¿...quizás más juegos?*).

Konami World

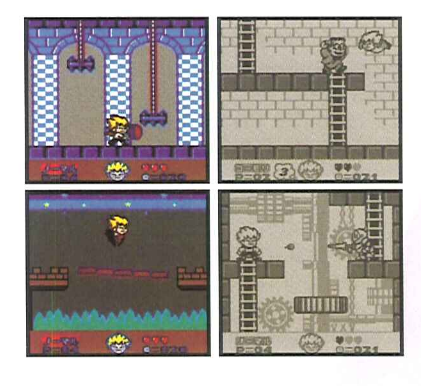
Los protagonistas de los principales juegos de **Konami** (*de aquella época, claro...*) han sido secuestrados...
Viaja a ***Konami World*** y rescátalos!! Vale, lo reconozco, el argumento es muy *chorra* pero la idea del juego es bastánte graciosa. Debemos movernos por los mapeados de distintos juegos de **Konami**, tales como el ***Penguin Adventure, Nemesis, Gambare Goemon*** y, por supuesto ***Castlevania***.
Para tal misión contaremos con la ayuda de dos personajes: una especie de "*Ultraman*" disfrazado, y un personaje femenino, que a muchos nos puede recordar al personaje de ***Rumiko Takahashi* "Lum"** (*por aquello de ir por ahí SÓLO con un bikini de piel de tigre...*)
Un juego discretillo, sólo disponible para la **NES**, que mantendrá ocupados a los seguidores de la saga (*pero no por mucho tiempo*).

Boku Dracula Kun

Este personajillo puede ser considerado como el antagonista de todos los ***Castlevanias***, algo así como ***Wario*** para la saga de ***Super Mario***. Existen dos versiones de este juego, para la **NES** y para la **GameBoy** (*sin mucha diferencia entre ambas*) en las cuales manejaremos a este simpático *Drácula* en miniatura. Muchos guiños, gráficos simpaticones y música pegadiza (*de hecho, está incluida dentro de los CDs de las BSOs*) hacen de este juego una de las mejores parodias que jamás haya hecho **Konami**. Nadie echará de menos un látigo pudiendo atacar en forma de murciélago a los *Frankensteins* cabezones... XDDD genial.

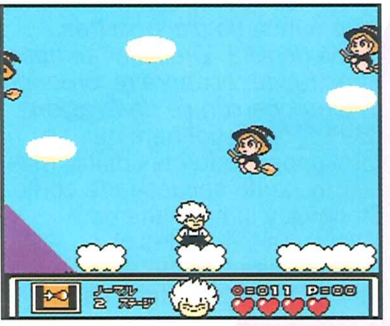
Akuma COMEDY Dracula

Este no es un juego en sí, simplemente es lo que aparecía en la versión de **TurboDuo** si no insertábamos la tarjeta de sistema correcta. Allí podíamos ver a los personajes principales en *SD* pero, además, con un efecto como si estuvieran renderizados (al estilo del antiguo "***Bonanza Bross***" de **SEGA**, algo realmente curioso...

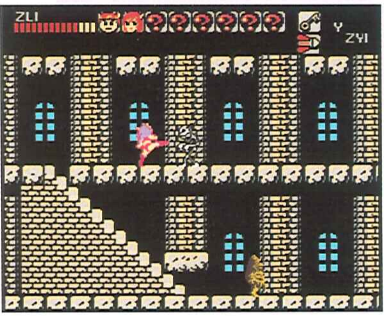












RONDO OF BLOOD

TURBO DUO



He aquí uno de los grandes desconocidos. Debido a la falta de éxito de la consola **TurboDuo** de **NEC** fuera de las fronteras niponas (*y ahora hábilmente recuperada gracias a los emuladores*) ésta ha sido, junto con la versión de **X68**, una de las menos jugadas por los aficionados no japoneses. Quizás sea esta la más espectacular de todas las versiones de *16bits* gracias al formato CD; esto proporcionaba al juego una gran cantidad (y calidad) de gráficos durante todo el juego (pese a que la consola contaba únicamente con 64 colores simultáneos), la incorporación de animaciones durante el juego y una banda sonora sobresaliente.

13 niveles y 4 ocultos junto con una gran dificultad y enorme longitud serán los culpables de mantenernos con las manos pegadas al *pad* durante días y días, buscando habitaciones ocultas o rescatando a alguna de las 4 co-protagonistas femeninas del juego. Una de ellas, *María Larnedo* (hermana de *Annete*, novia de nuestro protagonista *Richter*) será la que tome el relevo de nuestro personaje en cuanto nosotros lo creemos oportuno, pudiendo intercambiar de protagonista entre fase y fase.

Añadidos aparte, ese juego representa la base para el ***Vampire's Kiss*** de **SuperNintendo** y el ***Symphony of the Night*** de **PlayStation**, aportando al primero el personaje, los diseños principales y la música, y al segundo la posibilidad de grabar partida y medir el avance en el juego mediante un tanto por ciento. Como datos curiosos, queda deciros que la intro del juego está ÍNTEGRAMENTE hablada en alemán (*Dah! Dah! Diefluggen...*) y que el juego incorporaba el *Roland Sound Space*, un sistema esperimental de la compañía musical *Roland* que permitía, mediante unos altavoces externos, tener la sensación de sonido envolvente... algo realmente curioso...

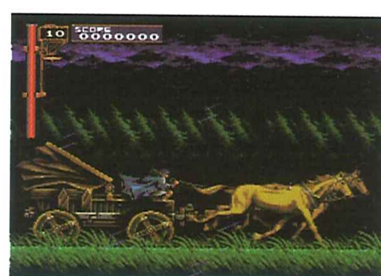
Junto con el **Dragon Ball Z**, este ha sido uno de los juegos que mas fama ha dado a esta consola. Si bien, muchos de vosotros enseguida lo compararéis con el ***Vampire's Kiss*** de **SuperNintendo**, la teórica diferencia técnica entre ambas consolas, y el tiempo entre el lanzamiento de las dos versiones (1993 **TurboDuo**; 1996 **SuperNintendo**) demuestran que este es un juego con una calidad muy alta dentro de la saga, un clásico que ya es toda una leyenda en el mundo de los video-juegos.

Der_Pepe
derpepe@canal21.com











NOCTURNE IN THE MOONLIGHT

PLAYSTATION

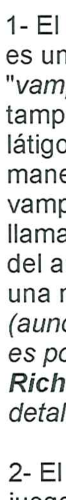
Llegamos al que quizás sea el mejor título de toda la saga que en este mes comentamos en el dossier **Akumajo Dracula:** ***Gekka no Nocturne***.

Tras la ultima derrota de **Dracula** a manos de **Richter Belmont**, todo volvió a la normalidad... aparentemente, claro.

Un día **Richter** desapareció sin dejar rastro, dejando a la joven **María** totalmente abandonada. Cuatro años después, un extraño suceso ocurrió en **Transilvania**. El anteriormente destruido castillo de **Dracula** resurgió de los escombros, mostrándose con todo su esplendor de nuevo. Este renacimiento fue provocado por un mago llamado **Shaft,** que ya anteriormente había sido el causante junto con **Dracula** de otros siniestros planes. **María,** extrañada por el suceso ocurrido decide investigar por ella misma, ya que todo parece indicar que **Richter** tiene algo que ver con lo sucedido. Detrás de todo esto se encuentra el vampiro **Alucard,** que al ser despertado de su letargo, decide dirigirse al castillo de su padre para dejar las cosas claras de una vez por todas... las tinieblas están a punto de enfrentarse contra las tinieblas...







Nocturne in the Moonlight (también conocido como ***Symphony of Night***) se diferencia de las demás partes de la saga principalmente en:

1- El protagonista no es un **Belmont** ni un "*vampire killer*" y tampoco lleva el típico látigo, en este caso manejamos a un vampiro-humano llamado **Alucard,** fruto del amor de **Dracula** y una mujer humana. *(aunque con un truco es posible manejar a* ***Richter****, un buen detalle).*

2- El planteamiento de juego cambia radicalmente, pasando de simplemente tener que ir avanzando pantallas, como ocurre por ejemplo en la versión de **PC-Engine** *(aunque se nos de opción a escoger distintas rutas),* a un cúmulo de miles de habitaciones laberínticas, teniendo que volver en muchas ocasiones a lugares donde ya habíamos estado. Esto provoca que por una razón u otra nos es imposible acceder a algunas zonas del castillo.

Son tantas las habitaciones que es muy difícil encontrarlas todas, y más si tenemos en cuenta que llegados a un punto del juego, saldrá de una dimensión paralela un segundo castillo idéntico, pero con el inconveniente de estar volcado hacia abajo, cambiando enemigos y situaciones *(a este juego se le echan muuuchas horas...)*

3- Tenemos a nuestra disposición un gran numero de

armas y objetos para usar, como si de un juego de rol se tratase *(el porcentaje es tan alto que parece imposible poder conseguirlas todas).*

Entrando a un submenú, podemos elegir las armas, armaduras, escudos, cascos, anillos, botas y todo lo típico para equipar al máximo a nuestro personaje.
Estos objetos tendremos que conseguirlos matando a enemigos o comprándolos.

4- Y por ultimo, *Alucard* puede ir avanzando de nivel, adquiriendo experiencia, tanto él como sus armas, pareciendose así a cualquier **RPG.**

Nocturne in the Moonlight se encuentra solo ante la enorme tromba de juegos en *3D,* demostrando que un juego bien hecho puede triunfar aunque esté hecho en *2D.*
Unas *2D* de lo mas perfecto que se puede ver en **PSX,** con millones de detalles en los decorados, pudiendo observar hasta las piedrecitas del suelo o las minúsculas grietecitas de las paredes, sin olvidar las fluidas y reales animaciones de todos los personajes *(destacando la de Alucard)*
La gama de efectos visuales es muy amplia, utilizando efectos de luz en las magias y los ataques de todos los personajes, con transparencias y todo tipo de detalles que hacen de este juego, a mi parecer, el poseedor de más efectos de luz de todos los que he podido ver.
Para ponerle un pequeño fallo a esta tromba de virtudes, diría que la definición podía ser algo mayor, ya que en algunas ocasiones se notan demasiado los puntitos que forman los gráficos.

Y cómo no, las maravillosas músicas, que parecen sacadas de un concierto orquestal por su gran calidad tanto en las partituras como en los instrumentos.
Podemos oír gran diversidad de composiciones musicales, pasando de las más típicas "*guitarradas*" al más puro estilo *Belmont*, a tranquilas y armoniosas baladas, dándole el punto justo de fusión musical. Mención especial para la canción del final "*I´m the Wind*", siendo una de las mejores composiciones que he escuchado nunca.

Los personajes más importantes de este juego son:

Alucard: es un *vampiro-hombre,* con todas las ventajas de estas dos razas, pudiendo realizar hechizos, conjuros y gran maestro en el uso de la espada. Los ataques que este personaje puede hacer son muchos: puede utilizar espadas, cuchillos, bastones mágicos o, simplemente, luchar con sus puños. También puede protegerse con una gran gama de escudos, cada uno de ellos con distintas características.

Richter: uno de los descendientes más aventajados de la mítica familia **Belmont,** en esta ocasión parece estar poseído por alguna siniestra fuerza maligna ya que está del lado de **Dracula.**

En esta ocasión, este personaje posee unos increíbles golpes, dejando a cualquier otro familiar **Belmont** como un auténtico "*pardillo*". Es capaz de dar saltos tan potentes que puede literalmente volar, también usa sus látigo y daga con gran maestría, destruyendo todo lo que encuentra a su paso.



María: hecha ya toda una mujer desde que apareciera en la versión de **PC-Egine,** su único propósito es encontrar a **Richter** y devolverlo a la normalidad.

Con este personaje siempre ha existido la polémica de si era o no posible manejarlo. La verdad es que por muy raro que parezca parece que no, pero siempre hay esperanza... *(o jugar a la versión de Saturn).*

Shaft: el causante de todo lo sucedido, con su gran poder ha resucitado a **Dracula** y a levantado de las cenizas al castillo con todos sus monstruos, zombies, esqueletos, medusas... *(y todos los demás bichejos típicos).*

Dracula: que, como es lógico, no podía faltar en esta ocasión, tras su resurrección y que gracias a **Shaft,** sus poderes se han visto incrementados. Él espera pacientemente la llegada de su hijo **Alucard** para destruirlo ya, que piensa que al no ser vampiro puro, no es merecedor de vivir.

Y para terminar os diré que todos los que jugasteis a la versión **PAL,** os perdisteis una gran obra de arte, puesto que el juego que salió en España es lento, pierde *frames* de animación, la imagen está achatada y le faltan *items,* no pudiendo así realizar todo el porcentaje del juego. Por lo que, si podéis jugar a la versión japonesa, no lo dudéis, ya que en esta disfrutaréis del juego real.

Javier Herreros
sbroly@mixmail.com

NOCTURNE IN THE MOONLIGHT

SEGA SATURN

Esta versión posee varias novedades respecto a la de **PSX** ya que salió bastante después, pero también tiene grandes fallos que no compensan las nuevas opciones.



Lo primero que observamos es que desde el principio del juego se nos da opción a escoger al personaje que queramos sin necesidad de trucos, pero lo realmente impactante es que uno de estos es **María,** personaje que no se puede manejar en **PSX** *(o eso parece...).*

María puede realizar varias magias y ataques diferentes pero realmente es el peor personaje de los tres.

Otra novedad que posee esta versión es la inclusión de nuevas músicas, que si bien no llegan a tener la calidad de las antiguas, siempre está bien tener más.

El castillo, por obra de arte, tiene en esta ocasión una zona más que en **PlayStation,** alargando así el tirmpo de juego.

Desgraciadamente, en esta ocasión tampoco le han puesto historia a **Richter** ni a **María,** un gran fallo por parte de **Konami** ya que en la versión de **PSX Belmont** era un personaje oculto, pero en **Saturn** es seleccionable desde el primer momento.

Y llegamos a los inconvenientes de esta versión: lo primero y más importante es que el juego esta reprogramado por **Konami Nagoya,** la peor subempresa de esta compañía, por lo que el juego se ve bastante disminuido tanto en efectos como en jugabilidad. El juego se ralentiza en muchas ocasiones, cosa que nunca pasa en **PSX**, y los efectos de luz y transformaciones son malísimos.

Con esto no quiero decir que la versión de **Saturn** sea mala, sólo que la de **PlayStation** es mucho mejor. Vosotros mismos tenéis que hacer la elección entre estas dos versiones, yo recomiendo la de **PSX** para los amantes de la perfección y los efectos espectaculares, y la de **Saturn** para los que quieran ver cosas nuevas respecto al original *(yo me quedo sin duda con la versión de* **PlayStation***).*

Javier Herreros
sbroly@mixmail.com

CASTLEVANIA 64

NINTENDO64

Generalmente los comentarios de los juegos que trato, dicen, suelen ser siempre positivos. Lo estabais pidiendo a gritos: voy a comentar ***Castlevania 64***, y no creo que os guste lo que vais a leer.

Hay que remontarse a los tiempos del **MSX** para buscar los orígenes de nuestra vampírica saga. Raro es el sistema doméstico sobre el que no se encuentra una versión. Puede que para muchos el fenómeno ***Castlevania*** haya nacido en la anterior entrega (***Simphony of the Night***, para **PSX**), pero no es el mejor exponente de esta saga que se acerca más al Action-Rpg que a el *arcade* que recordáis.

Tras un incesante goteo de esperanzadora información, ***Castlevania 64***, vio la luz aquel 1 de Mayo de 1999. Curiosamente el juego es de los pocos que no aprovecha el **Rumble Pack** (*cosa rara...?_?*).

La historia nos pondrá esta vez en la situación de elegir entre *Reinhardt Scheneider*, último descendiente de los *Belmont* (*supongo que por parte de madre*) encomendado por su padre *Michael* y látigo en mano, o *Carrie Fernandez*, heredera de una familia conocida por vagar por Europa y por sus poderes mágicos. Ambos se encuentran ante el compromiso de librar al mundo de una amenaza que cada vez se va materializando con más fuerza en la reencarnación del señor del mal: *Vlad Tepes* más conocido como "**Mr Karate**"... er ... "**Dracula**"(*mi trabajo aquí peligra ^o^*).

Técnicamente el juego supone la ruptura con el pasado, y de eso nos damos cuanta con sólo ver el majestuoso mundo 3D que rompe con la estética de entregas anteriores *(nada dura para siempre v_v*) y un apartado sonoro que, para estar generado por el triste chip de sonido de la **N64,** cumple bastante bien (*detalles como el sonido de la explosión del agua bendita moooolan ^o^*).

Pero, ¿por qué este juego ha dejado con la miel en los labios a los miles de jugadores que esperaban esta secuela? Leed estos consejos básicos antes de jugar:

1.- Elimina de tu mente cualquier aspecto de ***Castlevania*** que te gustase en el pasado (*especialmente sus maravillosas animaciones 2D, que han sido sustituidas por un oscuro mundo 3D en el que la mayor dificultad la supondrá la imposibilidad de controlar a tu personaje frente a un caprichoso juego de cámaras que enfoca a todas partes menos a donde debe*).

2.- Quítale el sonido a tu televisión una vez que haya terminado el opening (*me compraría el juego sólo por la melodía para violín que en el menú de opciones se interpreta. Las músicas del juego en sí, si es que llegas a fijarte, carecen de personalidad. Es infinitamente menos cuidada que la de cualquier entrega anterior, fallo especialmente estrepitoso si la comparamos con la obra maestra que supone la BSO de* ***Castlevania S.O.T.N.*** *de* **PlayStation**).

Tal vez puse demasiadas esperanzas en **Konami** en base a lo viví con ***Castlevania X***, pero el caso es que ***Castlevania 64*** no me ha gustado. Y es que es más difícil averiguar dónde apunta la maldita cámara que avanzar en el juego. En manos de **Konami** está enmendarse y hacer una digna sucesión en **DreamCast**. No me odiéis demasiado, creo que preferís la sinceridad. Además, esto no es más que una opinión: No creáis ni una sola palabra de lo que he dicho hasta que lo juguéis vosotros mismo.

Amano
amano_ai@retemail.es







CASTLEVANIA RESURRECTION

DREAMCAST

Poco, muy poco falta ya para que tengamos en nuestras manos la ansiada versión para **DreamCast** de ***Castlevania***. Los datos que **Konami** ha ido soltando sobre este capítulo se han ido dando a cuentagotas, y fervientemente esperemos de todo corazón que sea un bulo el rumor que corre de que esta entrega está siendo realizada por americanos *(entre éstos y los de Nagoya algún día se cargarán a **Konami**... ^_^).*

Sería extraño que uno de los estrenos de la compañía nipona en la nueva plataforma de **Sega** se dejasen en manos "ajenas", pero viendo casos de que una saga tan legendaria como ***Contra*** la tocasen unos novatillos europeos afincados en América, pues ya uno no sabe qué puede pasar...

De todos modos, las imágenes que tenemos tienen muy buen aspecto, y dan a entender que la base será un completo entorno 3D. El rol que asumimos en esta ocasión vuelve a caer en el antepasado más lejano conocido de la familia *Belmont*, *Sonia Belmont*, que tras el descalabro del pésimo ***Castlevania Legends*** de **Game Boy**, quiere recuperar su parte de protagonismo en la saga, enfrentándonos a los sicarios de **Drácula** y la *Condesa de Castlevania* (ésta última aparecida en la entrega de **MegaDrive**).

La fecha de lanzamiento se supone que es para este invierno en los EEUU, lo cual vuelvo a decir que me da mala espina...





Spidey
joserparker@retemail.es

CASTLEVANIA SPECIAL EDITION

NINTENDO64

Las *alphas* del ***Castlevania 64*** y los diseños que corrían del juego, auguraban que entre los protagonistas estaría un joven hombre lobo, el cual fue eliminado de un plumazo en la versión final. Ahora, **Konami** prepara una "***Special Edition***", en la cual *Kohnel*, el antes mencionado licántropo, es el protagonista absoluto.

El juego tomará totalmente como base a su predecesor, aunque es probable que por fin use el cartucho de expansión para acelerar los gráficos, detalle éste muy interesante, ya que ***Castlevania 64***, si bien no hacía uso de la ampliación, tenía ya de por sí unos gráficos soberbios.

La realización de esta nueva secuela (aunque más bien parece un "***Director's Cut***") corre a cargo de los chicos de **KCEK**. Esperemos que se mantenga la calidad global, y que todo esto no sea una jugada puramente comercial.

Spidey
joserparker@retemail.es



by MEGAMAN

SUPER ROBOT TAISEN SERIES

Y vosotros os preguntaréis... ¿Qué es eso de Super Robot Taisen? Pues ni más ni menos que la mejor saga de todos los tiempos. Los juegos de esta saga son considerados como estrategia de acción robótica (al menos yo prefiero llamarlo así que decir a secas lo de "estrategia").



LOS JUEGOS QUE PODEMOS ENCONTRAR: Allá en 1991 **Banpresto** sacó el primer juego que haría historia en esta compañía. Normalmente se le conoce por hacer juegos que no pasan de lo mediocre en cuanto a gráficos y sonido, pero sus juegos están hechos a conciencia para divertir al 100%.

Según mis datos, existen en el mercado un buen número de **SRT**. Éstos son:

!Dai-1-Ji: Dai Ichi Ji Super Robot Taisen (SRT)
Este fue el primer juego de toda la saga y salió para la **Gameboy**. Ya por entonces se podía ver que iba a llegar muy lejos.

!Dai-2-Ji: Dai Ni Ji Super Robot Taisen (SRT 2)
Para la **NES** salió este único juego que contaba con la diferencia de que tenía colores ^_^.

!Dai-3-Ji: Dai San Ji Super Robot Taisen (SRT 3)
De la anticuada **NES** damos paso a su hermana mayor, la **SuperNES**. Los gráficos eran muy superiores y había muchos más personajes con los que jugar.

!EX: Super Robot Taisen EX (SRT EX)
Uno de los juegos más largos que he visto en **SuperNES**. Contaba con varias historias que se entrelazaban entre sí. Un prodigio para un cartucho ^_^.

!Dai-4-Ji: Dai Yon Ji Super Robot Taisen (SRT 4)
Este sería el último juego que se pudiese jugar en la **SuperNES**. Le sacaba el máximo partido a la consola y no podían permitir que el siguiente fuese idéntico.

!G: Super Robot Taisen G (SRT G)
Una segunda versión salió para la pequeña **Gameboy**. Era compatible con el adaptador de la **SuperNES** para poder verlos en color.

!S: Super Robot Taisen Scramble (SRT Scramble)
Primer juego de la saga que salía para la consola gris de **Sony**. Continuaba la historia del **SRT 4**, pero como era lógico no se podían usar los niveles de una para la otra ^_^.

!Shin: Shin Super Robot Taisen (SSRT)
Es mi preferido en toda la saga porque contaba una diferencia con respecto a los demás juegos. Los personajes no salían en *SD*, sino en tamaño a escala. Es una gozada ver a todos los robots sin ese aspecto ridículo del *SD* que se les pone.

!SD: Super Robot Taisen Special Disc (SRTSD)
Una ampliación para el **SSRT**. Bueno, más que ampliación fue un cachondeo. Sólo contaba con una pantalla más y encima no era posible jugar con la partida del anterior juego. Tenía todos los vídeos del anterior más uno nuevo.

!F: Super Robot Taisen F (SRT F)
Lo mejor que se ha visto por ahora en la saga. Cuenta con la presencia de los ***Evangelion*** y eso lo hace una pieza más buscada de lo normal. También existe una versión para la **Saturn**, pero parece que no hizo mucha mella.

!F Kanketsuhen: Super Robot Taisen F Kanketsuhen (SRT F Final)
Después del éxito del **SRT F** sacaron esta segunda parte que contaba con que se podía seguir la partida de su antecesor y así continuar con los niveles y personajes que se tenían al terminar el **SRT F**.

!EE: All Super Robot Taisen Electronic Encyclopedia (ASRTEE)
Un único CD que contenía toda la historia e imágenes de todos los juegos de la saga vistos hasta entonces.

!CB: Super Robot Taisen Complete Box (SRTCB)
Lo último que se ha visto hasta ahora en la saga. No se trata de ningún juego nuevo, sino de las remasterizaciones de las versiones antiguas. Contiene el **SRT2, SRT3** y **SRTEX**. Lo bueno de esto es que han cogido los gráficos del **SRT F Final** y así les han dado a los juegos un *look* más moderno.

Existen noticias de que van a aparecer más juegos durante este año. Del juego que más se habla ahora es del ***Super Robot Taisen Alpha***, que saldrá en navidades en la **PSX** y al año que viene en primavera en la más potente consola de **Sega:** la **Dreamcast**. No puedo esperar tanto, así que me compraré la versión de **PSX** para ir haciendo boca.







TRAYECTORIA

El primer juego de todos salió en 1991 (*Año capicúa* ^_^). Como por aquel entonces no había muchas de las series que conocemos, el plantel de protagonistas era muy reducido. Las más famosa por entonces era **Gundam**, aunque también estaban todas las series de *Go Nagai* (***Mazinger Z, Getter Robot, Grandizer***).

Al dar el salto a la **SuperNES** allá por 1993, nuevas series hacían su aparición en la saga, contando también con las nuevas versiones de **Gundam** (*Cuantos años tiene ya y todavía está en alta*).

A partir de 1997 la saga iba a dar un gran paso y todos los personajes ganarían con lo que muchas personas esperaban: la voz. Contando con todos los dobladores originales, *Banpresto* hizo una gran labor con las nuevas versiones para la **PSX**. También incluyeron vídeos sobre los robots protagonistas, cosa que la **SuperNES** no podría ni en sueños ^_^.

Ahora en 1999 estamos a la espera de que se anuncie algo grande para la **PSX 2**. Qué pasada será jugar por **Internet** con los colegas y que todos los gráficos del juego sean superiores a cualquier intro de juegos anteriores *_*.

DESARROLLO DEL JUEGO:

El argumento de los juegos es bastante sencillo: Todos los robots de la tierra se unen para acabar con el malo que pretende dominar el mundo. Es lo más usado desde que se inventó la televisión, pero a la larga es lo más efectivo ^_^.

Explico la mecánica en varios apartados:

Antes del combate:

· *Memory Card*: Todos sabemos para que sirve esa opción, ¿no? ^_^.

· *Upgrade*: Consiste en subir la potencia de cada robot o de sus armas. Esto cuesta un dinero que se consigue durante las batallas. Cada robot puede subir en **Vida, Energía, *Porcentaje de golpe*, *Límite* y Potencia. La Vida y la Energía** se supone para qué sirven; **el Porcentaje de golpe** hace que tengas más posibilidades de acertar en los golpes al enemigo; **el Límite** actúa como potenciador de los ataques (*puede que en un ataque hagas el doble de daño gracias al límite*); **la Potencia** también es evidente, pero os diré que sirve para que las armas hagan más daño del que harían normalmente por sí solas.

· *Status*: Aquí puedes ver las habilidades de cada piloto y de cada robot. No es más sencillo porque no quiere ^_^.

· *Cambiar pilotos*: Más de uno ha pensado con cambiar los puestos de **Koji** con **Sayaka**. Ahora con la saga **SRT,** puedes. La limitación está en que sólo se pueden cambiar los pilotos con los robots de sus series, o sea que nada de poner a **Shinjii** en **Mazinger Z XD**.

· *Upgrades extra*: Aparte de gastarse todo el dinero en aumentar las fuerzas de los robots se pueden usar unos ítems que más o menos te ahorrarán algunas perrillas. Según que enemigos mates conseguirás unos ítems que te darán más energía o más capacidad de tiro, o incluso la capacidad de volar. Podrás ver cómo vuelan aquellos que normalmente no lo hagan y podrás llegar a enemigos que antes no podías alcanzar por el rango de tiro.



Super Robot Wars 3 SuperNintendo

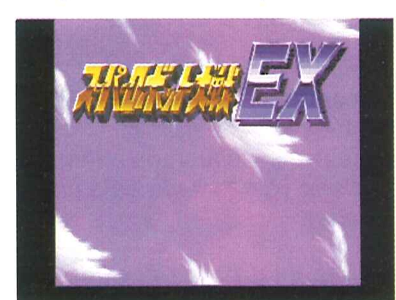








Super Robot Wars EX SuperNintendo









Super Robot Wars 4 SuperNintendo



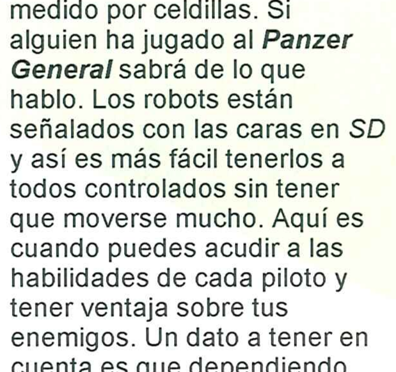




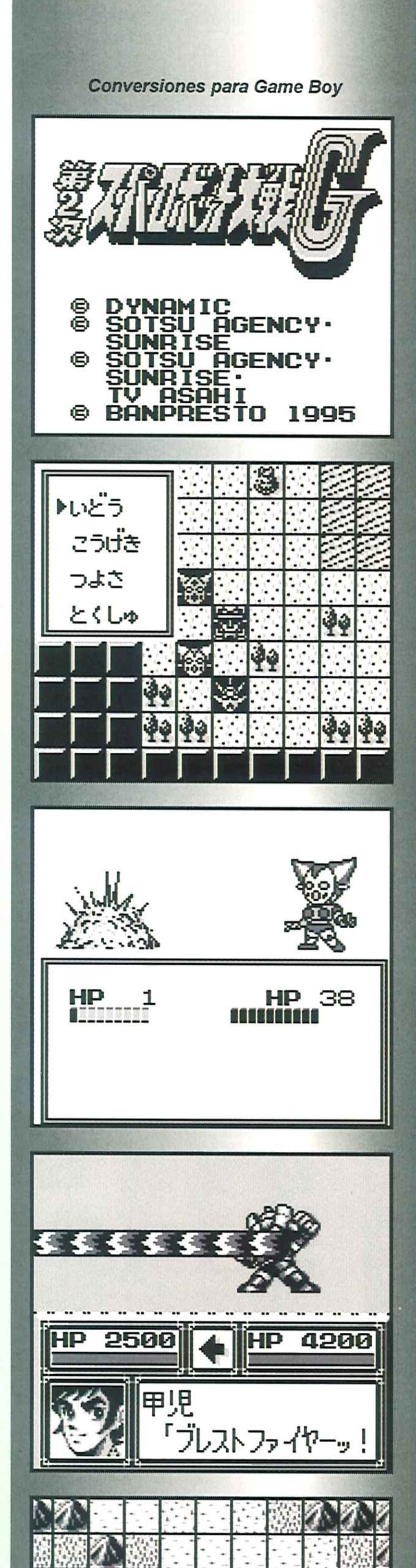


· *Batalla*: No hay comentarios sobre esta opción: P.
Hay unas opciones más a parte de estas, pero básicamente las que he señalado son las más útiles a la hora de jugar. Lo malo de esto es que no sé el nombre exacto de cada opción por no entender bien lo que pone en los textos japoneses, pero son fáciles de diferenciar.

! Durante los turnos de movimiento y ataque:
Todo está visto en modo perspectiva aérea en un mapa medido por celdillas. Si alguien ha jugado al ***Panzer General*** sabrá de lo que hablo. Los robots están señalados con las caras en *SD* y así es más fácil tenerlos a todos controlados sin tener que moverse mucho. Aquí es cuando puedes acudir a las habilidades de cada piloto y tener ventaja sobre tus enemigos. Un dato a tener en cuenta es que dependiendo del terreno los ataques serán más fuertes o más certeros. Es mejor atacar desde un edificio que desde el bosque, además de que frena bastante el movimiento y tu rango de huida es menor.



! En batalla:
Los ataques entre robots son bastante espectaculares, a pesar de no tener casi animación y el estar en *SD* limita mucho los movimientos de los brazos y piernas. Todo tipo de ataques se encuentran a disposición del jugador. Desde ataque cuerpo a cuerpo hasta ataques a



distancia con las distintas armas de fuego. Lo mejor de todo es poder usar las Armas de mapa. Me explico: Hay unos pocos robots que tienen la habilidad de atacar en el mapa y así evitar un enfrontamiento. Hay armas que pueden abarcar hasta un radio de 5 cuadrados a su alrededor o llegar hasta 7 cuadrados hacia delante con forma de pirámide. El riesgo que se corre con esto es que puedes dañar tanto a enemigos como aliados *_*.

Hay escenarios que no consisten solamente en eliminar a todos los enemigos. Según como vaya la historia tendrás que salvar a la tierra de un ataque a gran escala o tendrás que proteger a un robot en cuestión. Normalmente el robot a proteger es lo más corto que hay, ya que siempre va al campo de batalla y casi nunca sale bien librado ^_^.

Ahora más o menos podríais jugar con algo de soltura, pero supongo que todavía estáis con la duda de las habilidades de cada piloto. Está bien, os haré una lista de todas ellas.

Detect: Enseña el *status* de un enemigo que no haya sido atacado antes. Si atacas a un enemigo o eres atacado por uno de ellos sabrás su *status*. <1 SP>
Substitution: Sirve para proteger a un aliado débil. Si usas esta habilidad en un aliado el robot poseedor de la habilidad protegerá del siguiente ataque al robot objetivo. <35 SP>
Great Effort: Dobla la experiencia conseguida con el ataque. <20 SP>
Concentrate: El porcentaje de ataque y defensa (esquivar un ataque) aumenta un 30 % durante todo un turno (se cuenta en turno propio y el del enemigo). <15 SP>
Flash: Durante un ataque el porcentaje de esquivar es del 100%. <15 SP>
Self Destruct: Destruye el robot y hace daños en 4 cuadrados alrededor suyo. El daño es igual a la vida del robot. <1 SP>
Accuracy: Durante un turno, el ataque siempre será del 100%. <25 SP>
Recover HP 1: Recupera un 30% de la vida del robot que usa la habilidad. <20 SP>
Exhaust: -10 en moral para un enemigo objetivo. <50 SP>
Trust: Recupera un 30% de la vida de un aliado objetivo. <30 SP>
Hot Blood: Dobla la fuerza del ataque del robot que usa la habilidad durante un solo ataque. <40 SP>
Invisible: Los enemigos no te pueden ver durante un turno. <60 SP>
Iron Wall: Dobla la defensa durante un turno. <30 SP>
Lucky: Dobla el dinero conseguido durante un ataque a un robot enemigo. <45 SP>
HP Recover 2: Recupera toda la vida al robot que usa la habilidad. <40 SP>
Motivate: +10 de moral al robot que usa la habilidad. <40 SP>
Spirit: Triplica la fuerza del ataque del robot que usa la habilidad durante un solo ataque. Después de usar esta habilidad no se puede usar la de *Hot Blood*. <60 SP>
Rally: +10 de moral a cualquier aliado en todo el mapa. <70 SP>
Confuse: Reduce el porcentaje de ataque de todos los enemigos del mapa. <70 SP>
Mercy: Deja al enemigo con 10 HP. Sólo si el nivel del robot atacante es mayor y es capaz de matarlo con el ataque. <10 SP>
Move Again: Hace que un aliado objetivo pueda mover dos veces. <90 SP>
Friendship: Recupera un 50% de la vida de todos los aliados en el mapa. <70 SP>.

Love: Recupera toda la vida a todos los aliados en el mapa. <90 SP>
Resurrection: Resucita a una unidad muerta y le recupera toda la vida y toda la energía. <120 SP>
Speed Up: +3 cuadrados de movimiento para el robot que usa la habilidad. <15 SP>
Provoke: Hace que un enemigo se sienta provocado y sólo vaya a atacar al robot que usa la habilidad. Muy útil para acercar a los robots fuertes a una trampa. <35 SP>.
Resuply: Recupera la vida y la energía de un aliado objetivo. Esto hace que la moral baje en 10. <65 SP>
Dream: Con esta habilidad se puede usar cualquier otra habilidad de los robots aliados. La única pega es que se gasta el doble de SP. <??? SP>
Miracle: La mejor habilidad de todas. Triplica la fuerza, aumenta la moral, concede un 100 % tanto en ataque como en defensa y da +3 de movimiento durante un ataque. Sin embargo sólo 3 personajes poseen esta habilidad, **Cham Fau**, **Takaya Noriko**, y **Four Murasame**. <100 SP>

(He dejado los nombres de las habilidades en inglés porque las traducciones al español son algo penosas y suenan muy mal ^_^U).

Supongo que después de leer esto os habréis preguntado para qué sirve la **moral**. Espero que no penséis nada raro, pero es más sencillo de lo que parece.

Si un piloto tiene la moral baja no puede hacer los mejores ataques que posee su robot. Es necesario tener la moral alta con algunos pilotos para poder hacer los ataques más potentes del juego. Hay varias maneras de subir la moral a los pilotos:

! Atacar a un enemigo y que te devuelva el golpe (si el golpe es esquivado no te subirá la moral), aumenta un punto la moral.

! Atacar a un enemigo y derribarlo (de esta manera consigues más moral para el piloto atacante y todos los demás pilotos aumentan un punto su moral). Aumenta 4 puntos la moral.

! Usar las habilidades (Es una manera sencilla y rápida de subir la moral necesaria para hacer los ataques). Es un método que gasta muchos puntos de SP, así que recomiendo hacerlo cuando sólo sea absolutamente necesario.

Creo que no me olvido nada importante. Bueno, os puedo decir que mis robots preferidos son: **Mazinger Z**, **Great Mazinger**, **Mazinkaiser**, **Getter Robot**, **Shin Getter Robot**, **ZZ Gundam**, **Gunbuster** y el **Eva Berserk** (éste último sólo en casos de emergencia). Se que no he pasado una lista de todos los pilotos y robots, pero eso haría que la revista aumentase en exceso de tamaño ^_^U.

Tan solo deciros que existen libros de ilustraciones sobre todos los robots que salen en la saga **SRT**. Mi preferido es el que sale en la imagen. Se llama **View Broadly Super Robots**, por si el título no se lee bien en la imagen adjunta.

Muchas gracias por acompañarme durante todo este tiempo y os deseo que lo paséis tan bien como yo al jugar a esta maravillosa saga que **Banpresto** nos ha dado. Muchas gracias **Banpresto** y que sigas muchos años creando más juegos tan buenos.

Megaman
jlopez@encomix.es



PLANTEAMIENTO DEL MES

¿JUEGOS DOBLADOS AL ESPAÑOL?

No sería hasta hace unos años cuando comenzamos a recibir juegos traducidos exclusivamente para nuestro país, cuando **Nintendo España** se paró a pensar: "*¿Qué tal si traducimos un juego de rol al castellano?*". Así fue como a nuestras fronteras llegaría ***Illusion of Time***, el primer *RPG*, traducido completamente al castellano. Recuerdo que **Nintendo** puso mucho empeño en que se tradujera con dignidad tal juego, y que incluso se retrasó un poco el lanzamiento para que su traducción fuera de mucha calidad.

Y así fue como yo recuerdo el principio de las traducciones de los juegos de consola al castellano moderno. Más tarde se tradujeron otros 2 juegos en **Super Nintendo**, el último coincidiendo con la muerte de la consola.

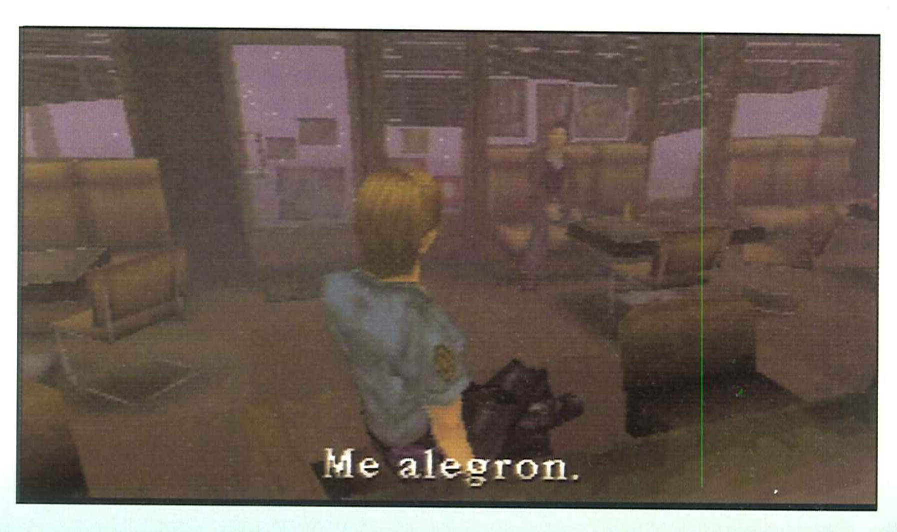
Sin duda, ha sido **Playstation** quien ha hecho proliferar las traducciones de los juegos al idioma de **Cervantes**, unos con mejor acierto que otros. Uno de los primeros juegos significativos para ser traducido al castellano sería ***Final Fantasy VII***, eso sí, con no demasiado acierto. En muchas ocasiones teníamos la sensación de que había sido traducido con un traductor automático, y contenía muchos fallos gramaticales y confusiones raras (como la de los masculinos y los femeninos, llamando "él" a *Tifa* y cosas similares...). A partir de este punto, algunos juegos incluso comenzaron a ser doblados, y títulos como ***Crash Bandicot***, ***Medievil***... nos "deleitaban" con un doblaje más o menos decentillo, aunque con la sensación a veces de que la mitad de la plantilla de dobladores eran principiantes, y a veces se nota demasiado que lo están leyendo del papel (o son tan malos que lo parece).

La verdad es que tras el insuperable trabajo ofrecido en ***Metal Gear Solid***... esperábamos que este panorama cambiara, pero no fue así, al contrario, ha empeorado con una nueva hornada de doblajes de un estudio asombrosamente desastroso (me gustaría saber dónde se doblan) y como ejemplo sólo tenemos que adquirir juegos como ***SilphonFilter*** o ***Ape Escape***. Los dobladores parecen sacados de otro planeta, con un acento *hispanoamericano-francesoinglespijo* rarísimo que no sabes si quitar el juego o salir corriendo al baño más cercano a vomitar. Es curioso ver cómo juegos de tal calidad pueden ser totalmente destrozados por un simple doblaje, y es raro encontrar quien no prefiera comprarse entonces la versión americana con tal de no escuchar tal trabajo (por llamarle de alguna manera) de doblaje.

Desde **Loading** queremos denunciar estos hechos, y queremos hacernos escuchar, porque los usuarios tenemos que tragar con eso, y si compramos un juego, y carece de un mínimo de calidad, estamos dando dinero por un producto que quizás no lo merece. Y luego las editoriales y distribuidoras se preguntaran el motivo por el cual a veces preferimos el producto extranjero al que se nos ofrece aquí en España en nuestro propio idioma. Y es que normalmente las grandes no son precisamente las más listas y de calidad. ¿O no estáis de acuerdo?

Mangafan
mangafan@teleline.es





¿POR QUÉ A LAS CHICAS NOS GUSTA EL FINAL FANTASY VIII?



Final Fantasy VIII... ¿por qué a las chicas nos gusta este juego? Buena pregunta... supongo que será por varias razones. La primera porque es un *RPG* muy novedoso y entretenido, fuera de lo común. A mí especialmente me llaman la atención las *Fuerzas Guardianas* y los movimientos "desesperados". Las *Fuerzas Guardianas* son una parte importante de la acción, ya que cada una posee varias habilidades especiales que han de desarrollar durante el juego. Empiezan con poco nivel pero luego van haciéndose cada vez más fuertes y más rápidas. Son las protectoras de nuestros héroes y hay que cuidarlas. Y, siguiendo con lo que me encanta del juego, cada vez que invoco a *Shiva* o a *Bahamut* me quedo perpleja, son tan reales y tan espectaculares. Y ya no digamos los movimientos "desesperados"... *Squall* es superpoderoso cuando consiguen enrabiarle y provocarle para que efectúe su "*End of heart*" (este movimiento especial se consigue cuando tienes en tu poder la *Lionheart*, la espada más poderosa de *Squall*) que quita 9999 MP de vida en cada sablazo que propina al adversario. No sólo *Squall* tiene su movimiento especial... los demás también los poseen y son tan espectaculares como el de *Squall*.

La segunda razón de por qué a las chicas nos gusta ***Final Fantasy VIII*** es que hay muchas secuencias de vídeo, también llamadas FMVs. Nada más empezar, ya nos encontramos con la espectacular pelea de entrenamiento entre *Seifer* y *Squall*. El juego está lleno de secuencias de vídeo tan reales como la vida misma. Sobre todo, destaca el baile entre *Squall* y *Rinoa*, una danza romántica y muy importante, ya que es el comienzo de la gran historia de amor entre la pareja y, además, la primera ocasión en que se encuentran. Se trata de un flechazo a primera vista. Pero lo más importante lo encontraremos al acabar el juego, ya que el final dura veinte minutos de secuencia de vídeo. **SquareSoft** es un genio entre los genios, además de una historia increíble y jugabilidad sorprendente, nos llena los ojos de maravillosas secuencias de vídeo.

La tercera razón es el argumento... una historia de amor entre adolescentes en tiempos de guerra entre **SeeD** y **Galbadia**, que nos recuerda un poco a "***Titanic***". En "***Titanic***" también se desarrolla una historia de amor entre adolescentes, que acaba en desgracia, porque los dos amantes quedan separados por la muerte... (el agua y el frío se convierten en la nueva novia del amante). La historia de amor entre *Squall* y *Rinoa* no acaba en tragedia (*menos mal*) pero les ocurren varias situaciones difíciles que hacen tambalear su amor en más de una ocasión. En una de ellas, *Squall* estuvo a punto de perder a *Rinoa* para siempre.

Muchas chicas queremos parecernos a *Rinoa* por su valentía, su tenacidad, su simpatía, su inteligencia, su belleza y su ingenuidad. Esta mujercita lo tiene todo, y por eso se convierte en la chica perfecta que enamora a *Squall*, el chico duro por fuera, aquel a quien no le importan nada los sentimientos de los demás... Pero esto sólo es una máscara que *Rinoa* conseguirá



hombre tierno, valiente y de buen corazón que ayudará siempre a aquel que lo necesite. Muy liberal y bromista al mismo tiempo, es el compañero perfecto para destapar con su amor, y al final descubriremos a *Squall* como a un chico tierno que sufrió en su infancia la pérdida de sus padres...

Una historia romántica que nos hará llorar de emoción y que nos hará quedarnos pegados delante de la pantalla del televisor horas y horas, ya que el juego consta de cuatro CDs de gran intensidad.

Todo el entorno y las situaciones que sufren nuestros personajes, harán que nos encariñemos con *Squall*, el chico frío; con *Rinoa*, la chica de la simpatía; con *Quistis*, la guapa e inteligente instructora de **SeeD**; con *Zell*, el alocado y hambriento muchacho; con *Irvine*, el guaperas y ligón del grupo; con *Selphie*, la alegre compañera. También cogeremos cariño a *Laguna*, un personaje muy especial y un hombre tierno, valiente y de buen corazón que ayudará siempre a aquel que lo necesite. Muy liberal y bromista al mismo tiempo, es el compañero perfecto para viajes largos. Y, por qué no, también apreciaremos a *Seifer*, el rival de *Squall* y el chico problemático que nunca sigue las órdenes que le indican sus superiores.

También hay otras historias de amor dentro del juego, no sólo *Squall* y *Rinoa* son los únicos enamorados, también encontramos el idilio entre *Laguna* y *Raine*, que acabó en tragedia por la muerte de ella. *Laguna* no se enamoró una vez en el juego, sino que lo hizo dos veces. El primer amor de *Laguna* fue *Julia*, la chica del piano del bar, y la cantante que inspirada por *Laguna* compuso esta canción tan famosa: "*Eyes on me*" (la cantante verdadera es *Faye Wong*). Pero cuando *Laguna* tuvo que ir a la guerra, *Julia* creyó que *Laguna* había muerto... ésta no lo esperó y se casó con el coronel *Karway*. De esta unión nacería más tarde *Rinoa*. A mí me da mucha pena *Laguna*, ya que al final del juego se queda solo (*con lo guapo que es ^_^*).



Hay otras dos historias de amor más, pero no lucen mucho, ya que tienes que imaginártelas, y las chicas tenemos un sexto sentido para esto. *Irvine* y *Selphie* parecen la pareja perfecta, pero *Irvine* es tan ligón que no sé si le gusta más *Quistis* que *Selphie* (por cierto, *Quistis* estuvo enamorada de *Squall*). También están *Seifer* y *Fujin*. Esta última siempre ha estado enamorada de *Seifer* pero éste ni se dio cuenta (*los chicos son todos iguales ^_^, no se enteran de los sentimientos de las chicas*).

En un principio *Rinoa* estuvo enamorada de *Seifer* porque éste la comprendía muy bien, pero lo que no se sabe es si *Seifer* le correspondía. Creo que *Squall* sabía lo que *Rinoa* sentía por *Seifer* y por eso en una de las ocasiones sintió celos de él.

La banda sonora es otra de las razones de por qué nos gusta ***Final Fantasy VIII***. Una música romántica que ambienta muy bien los sentimientos de *Squall* y *Rinoa*. Sobre todo cuando se declaran su amor en el *Ragnarok*, la nave espacial en forma de dragón que pertenece a la ciudad de Esthar. Pero esta canción no sólo está dedicada a la pareja sino que también va dirigida a *Laguna*, ya que *Julia* se enamoró de sus ojos verdes que la miraban con dulzura y compuso dicha canción de amor hacia él. "*Eyes on me*" merece un ***Grammy*** por lo romántica que es, y lo bien cantada que está.

Para que veáis, ***Final Fantasy VIII*** es amor en estado puro. No ha existido ningún otro juego como este. Es una rareza de la naturaleza que hay que entender con el corazón. Supongo que por eso a nosotras las chicas nos gusta tanto este juego, porque es fantasía en estado puro, es decir, es la fantasía final...

Rinoa
aeris_21@hotmail.com



En el lejano oeste la única ley es la de la fuerza, el mal se apodera de la gente, la justicia desaparece...
Pero cuando ya todo parecía perdido llegó: ***Rising Zan - El Samurai Pistolero***.

Remontándonos años atrás en la historia:

Un día *Johnny*, sheriff de un viejo poblado baquero, viajaba por los desérticos parajes del oeste cuando un grupo de *samurais-ninjas* le atacaron *(¿qué hace un clan de samurais en medio del oeste americano?)*.

Después de una dura batalla, apareció el jefe de los samurais, que de un solo golpe derrotó totalmente a ***Johnny***.

A los días este despertó en casa de un gran maestro en el arte de la *katana*. *Johnny* desesperado por la dura derrota, le pidió que lo acogiera como discípulo para poder derrotar a los *samurais-ninja* con la fusión de la pistola y la katana. El maestro aceptó, y empezaron un duro entrenamiento que duró años... con lo que el pistolero *Johnny* paso a ser *Zan*, el ***Super Ultra Sexi Hero***, el samurai pistolero, llegando el momento de la total derrota del clan ninja-samurai.

Con esta "*peaso*" de historia comienza este juego que conseguirá seguro hacerte reír a carcajadas más de una vez con sus divertidas situaciones y ridículos personajes *(sobre todo los jefes de final de fase)*.

En un buen número de fases y armados lógicamente con una katana y una pistola, tendremos que derrotar a todos los adversarios que nos vayan apareciendo, realizando un extenso número de golpes, magias y especiales, combinando los certeros golpes de la katana para la lucha cuerpo a cuerpo, con los disparos de la pistola para adversarios lejanos.

La acción de este juego se desarrolla en *3D*, por fases de gran extensión en la que aparte de luchar con los ninjas tendremos que realizar todo tipo de "*mini-pruebas*" que son realmente lo más divertido del juego. Por ejemplo, en una ocasión tendremos que batear con la espada, como si de un jugador de béisbol se tratase, unas pelotas-bomba que nos lanzan...

Los gráficos no son nada del otro mundo, los polígonos desaparecen, las texturas son malas, las cámaras son horribles pero estos fallos se compensan con la gran dosis de humor que tiene todo el juego.

Al derrotar a cada jefe de final de fase, tendremos la oportunidad de realizar un "*fatality*" en el que dándole al mando para todos lados y cuanto más deprisa mejor, le iremos asestando miles de golpes que terminarán despedazándolo en dos.

Tanto en la presentación como en los "*fatalities*" escucharemos una canción interpretada por el famoso cantante *Hironobu Kageyama*, responsable de la mayoría de canciones que posee la famosa serie ***Dragon Ball Z***.

En resumen, que si queréis pasar un rato divertido, dejando de lado los gráficos espectaculares, sin duda este es vuestro juego.

Rising Zan, The Samurai Gunman vio la luz el año pasado en Japón, y fue editado por **UEP System**.

Sbroly
Sbroly@mixmail.com







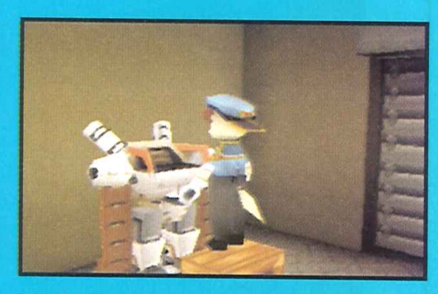


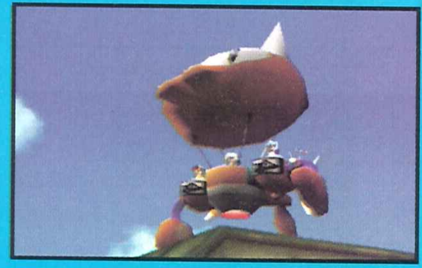




Que me maten ahora mismo si el dibujante de este juego no es, por lo menos, primo de *Hayao Miyazaki* ^_~! (*Es Nobuteru Yuuki... mooola iguamente*)

No son pocas las veces que se ha tachado a **Bandai** de no hacer más que juegos cutres y salchicheros basados en alguna licencia de **Anime**. Los juegos basados en ***Dragon Ball*** siempre han sido productos meramente comerciales (*aunque realmente a mí nunca me han desagradado pues, si bien suelen ser no menos que injugables, les aplaudo por atreverse a innovar y a respetar el espíritu de la serie*). Pero no es este el caso que nos ocupa. Nos encontramos ante una nueva **Bandai** que se atreve con todo y que, de un tiempo a esta parte, ha ido ganándose mi cariño con juegos inolvidables como ***Next King*** o el juego que nos ocupa: ***Tail Concerto***, un juego de acción y RPG (*no me atrevo a llamarlo Action-RPG*) en 3D aparecido para **PlayStation** el 16 de Abril de 1998.

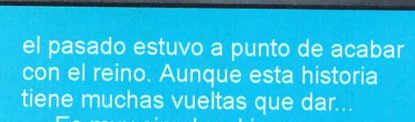






Es triste que se me encomiendo hacer el comentario de este juego en la sección **"El Olvidado"**, pero la triste realidad es que nadie ha dado a este juego la importancia que merece. Si bien el juego ha aparecido ya en los mercados estadounidense y francés las compañías siguen sin tener el interés o la infraestructura para traernos esta gozada de las plataformas 3D (*incluso dicen las malas lenguas que la versión francesa llegó a comercializarse aquí, aunque no quiero ni saberlo -_-UU*).

La historia nos transporta a un mundo que bien podría pasar por los que crea el **Studio Ghibli**, que muchos conoceréis por películas como ***Mononoke Hime, Tenku no Shiro Lapüta*** o series como ***Sherlock Holmes*** (*en esta colaboró H. Miyazaki, cuyos diseños son inconfundibles ^_^*). Nuestras aventuras se desarrollan en el pacífico **Reino de Prerir**, un conjunto de islas flotantes en el cielo donde conviven de una manera algo forzosa dos razas: una perruna y otra gatuna, siendo los primeros los que llevan las riendas, siendo los gatos una especie de revulsivo social (50000 perros VS 2000 gatos) para cuya contención, y para otros menesteres, se ha creado un cuerpo especial de policía . Aquí entra en juego nuestro héroe: *Wafuru* (*o Waffle*), un perro policía que en una misión no muy rutinaria se topa con *Alicia*, una amiga de la infancia a la que ve muy cambiada. Y es normal, ella y sus "hermanas" gatitas (*las Priss*) se han unido a una banda, "**Los Gatos Negros**", que pretende dominar una potente arma que ya en el pasado estuvo a punto de acabar con el reino. Aunque esta historia tiene muchas vueltas que dar...



Es muy simple: el juego ENGANCHA, tiene ese algo que te impide tocar otro juego hasta no acabar con él. Puede que el hecho de tener el entorno 3D más solido y más preciosista visto en **PSX**, puede que lo que enganche sea el absoluto control que tenemos sobre nuestro robot mecánico (*¿no os lo he dicho? Wafuru pilota un asombroso, para la época, "Mecha" de brazos mecánicos que se maneja con apenas dos palancas ^_^ es asombroso ver la de acciones que puede realizar con apenas dos botones*). También puede tener algo que ver la calidad global que encierran las MUY numerosas escenas de anime que realzarán las escenas más importantes. Podría ser la tremenda banda sonora de la que **Bandai** ha dotado al juego (*vais a estar tarareando el opening hasta la muerte, malditos ^o^*).

Pueden ser muchas las razones que hayan conseguido ponerme el vello de punta mientras juego pero, supongo que "*se me ha olvidado*", como a todas las compañía que se han negado a importarlo -_-UU (*luego **Sony** preguntará por qué la gente se mata por conseguir, aun siendo una copia, este tipo de juegos de importación*). Ahí queda eso.

Amano
amano_ai@retemail.es

JUEGOS DE PESCA

ESE UNIVERSO DESCONOCIDO QUE CAUSA FUROR EN JAPÓN

Todo el mundo sabe que japoneses hay para todo, y hasta el más inimaginable de los géneros tiene su acérrimo grupo de seguidores. Pues el caso de los simuladores de pesca no es una excepción y cada cierto tiempo va saliendo un juego con el que poner a prueba nuestra técnica con la caña (virtual pero cada vez más real, y con los mandos caña para **PSX** y **Dreamcast** ni os digo...).







Para empezar nos vamos a centrar primero en **PSX**. Por mis manos han pasado cuatro juegos de pesca:

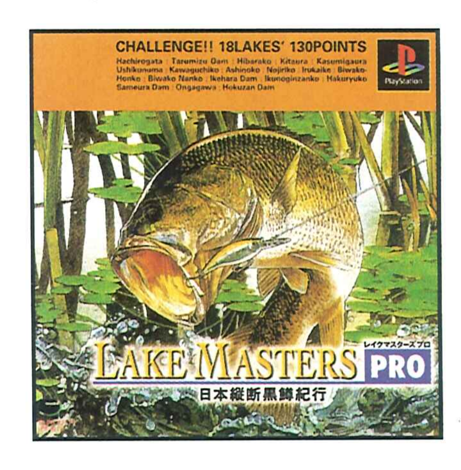
- ***Bass Landing*** programado por **Ascii**: Es el de mayor calidad y más completo de los cuatro. En él tenemos que ir buscando peces en el radar de tu lancha motora por el lago que has seleccionado, y cuando divisemos alguno nos pararemos y dispondremos a pescarlo.
A pesar de tener muchos toques de simulador, la lucha para sacar al pez de su medio natural es muy divertida una vez le coges el tranquillo. Las repeticiones desde debajo del agua son muy espectaculares y podemos guardar en la *Memory Card* nuestras pescas más apoteósicas.
En cuanto modos de juegos, posee un tutorial, pesca por libre y múltiples torneos. Tiene muchos parámetros a configurar, tanto en el ámbito de la caña (caña, redil, anzuelo...) como en el del lago (temperatura del agua, meteorología...)

- ***Fisher's Road*** programado por **Bullet-Proof Software/Geo Factory.** Tiene un motor gráfico similar al de ***Bass Landing***, pero de menor calidad, resultando sin embargo bastante entretenido. El procedimiento de pesca es también es mismo que en el juego de **Ascii**. Aparte de los obvios modo práctica y pesca por libre, disponemos de un modo donde podremos consultar información acerca de los lagos en los que pescaremos y los anzuelos y cañas que usaremos, y el modo *Basser's Life* (*la Vida del Pescador*) un curioso modo que me recuerda al juego ***Tokimeki Memorial*** de **Konami** (ver *Loading nº 3*) en el cual nos vamos planificando las tareas a realizar: cuando queremos descansar, cuando queremos viajar, los lagos donde pescaremos, cuando deseamos pescar, etc. Y así vamos aumentando los atributos de nuestro personaje.

- ***Fisherman's Bait: A Bass Challenge*** (***Excitting Bass*** en Japón) programado por **Konami**: Este es uno de los pocos juegos que ha llegado a USA, y uno de los

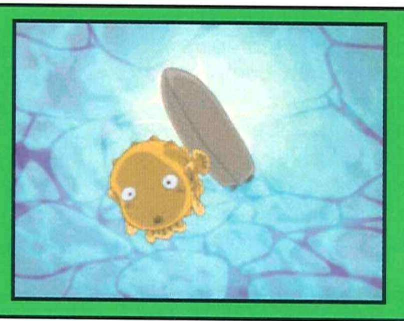












FISH HUNTER

poquísimos juegos que, según tengo entendido, va a llegar a nuestras tierras. El juego de **Konami** se decanta más por lo *arcade*, siendo igualmente divertido. En él, elegimos lago y dentro de cada lago elegimos una de entre un determinado número de localizaciones (todas ellas reales) donde se asentará nuestro pescador poligonal, delante de una foto digitalizada, al que se le aplicado un conseguido efecto de movimiento al agua (puede sonar cutre pero no está nada nada mal). En este juego también podremos decidir qué cebo queremos usar, pero poco más, siendo sus opciones mucho más limitadas que los simuladores anteriores. Sin embargo, al ser mayormente arcade (y encima estar en inglés, y no en japonés) enseguida aprendes a pescar y prontamente te haces con el control del juego.

Modos de juego tenemos los siguientes: *Principiante*, *Entrenamiento*, *Torneo* y *Vs.*, este último modo resulta especialmente divertido, ya que se pueden organizar piques con los amiguetes (*el mío es más grande que el tuyo, hale, hale...*).

- ***Fish Hunter*** programado por **Teichiku Records**:

Este no es, en realidad, un juego de pesca, pero tiene mucho que ver con ella. En este CD trabajamos para un gran acuario y se nos van encargando diferentes misiones y tareas, tales como capturar algún tipo de pez, limpiar el acuario (con el delfín a nuestro alrededor) o enseñar nuevas piruetas al delfín. Nos vamos desplazando por el acuario, como en un *RPG*, y vamos charlando con la gente que pasa por allí. Los gráficos de este juego no destacan en absoluto para ser un juego de este año, llegando muchas veces a ser algo malillos (el motor gráfico de cuando se pesca es horrible), sin embargo las animaciones manga y 3D que van apareciendo poseen una

FISHER'S ROAD













calidad más que aceptable. Además, si no se sabe japonés (como yo) este juego resulta muy complicado ya que el idioma resulta imprescindible para saber lo que se nos pide. El juego es muy original y como curiosidad está bien, pero ha descuidado demasiado el apartado gráfico y jugable.

Y para acabar con la consola de **Sony** una listita con los 4 juegos de pesca aparecidos en USA (si me pusiera hacer una con todos los japoneses no acababa nunca):

- *Bass Masters Classic*
- *Big Bass World Championship*
- *Fisherman's Bait: A Bass Challenge*
- *Reel Fishing*

Para la **Gameboy** han aparecido algunos juegos de pesca en Japón, (como la saga ***Super Blackbass***, que ya va por su tercer título), pero voy a comentar uno que recientemente ha llegado a nuestras fronteras:

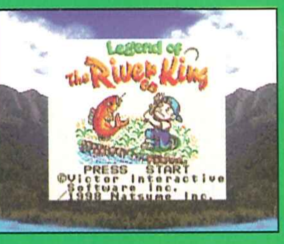
- ***Legend of The River King*** programado por **Natsume**:
Este título como juego de pesca ya estaría bien de por sí, pero su encanto reside en que sus programadores han sabido hacer una curiosa mezcla entre el *RPG* y la pesca. Su historia empieza cuando nuestra madre nos encomienda la misión de pescar al "*Guardián*", pez que proporcionará la única cura posible para la enfermedad que padece nuestra hermana. Y así emprendemos la aventura de buscar y capturar al "*Guardián*", trasladándonos a pie y en barca por las cuatro zonas que componen el juego, capturando otros peces, comprando diferentes cebos y partes para actualizar nuestra caña e incluso llegando a luchar contra monstruitos que pululan por ahí como en cualquier otro *RPG*.

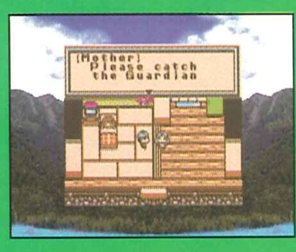
Los gráficos del entorno son bastante buenos, sin llegar a destacar, pero cuando estamos capturando un pez, la vista desde debajo del agua posee gran calidad. Para acabar de redondear el cartucho se ha incluido un divertido modo *Tamagotchi* en el que cuidaremos, alimentaremos y cambiaremos el agua a nuestro pececito.

Para **Dreamcast** ha aparecido en Japón, ***Get Bass***, un juego de **Ascii** de una calidad excelente que además incluye un mando caña, pero que no comentaré por no haberlo jugado (si alguien me regala una **Dreamcast** lo comento ^_^).

[xDCDx]
xdcdx@ctv.es

LEGEND OF THE RIVER KING

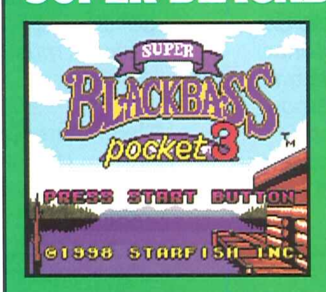


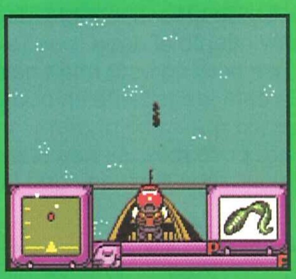






SUPER BLACKBASS POCKET 3













Estas son las cuatro chicas que nos introducirán a las pruebas de habilidad de Pururun, un juego no muy complejo, pero divertido como el que más.

PURURUN!!

Retomando el clásico rompe-bloques

Por fin vamos a comentar en un número de **Loading** un juego en el que supero a **Mr.Karate** ^_^U: hablamos de ***Pururún !! With the Shieipu Up Gals*** que, si tu paciencia te lo permite, te entretendrá durante meses (creo que me he pasado)...







Cada pantalla reúne las piezas haciendo formas diversas (globos, flores, animales, corazones y demás cursiladas), pero de entre ellas nos hizo mucha gracia la pantalla en forma de mando de PSX (^_^). Fijaos, ¡¡¡tiene los botones incluso de su color correspondiente!!! Pese a lo que diga Amano, el modo 1Player está muy bien...



Hace un par de números podíais leer el comentario sobre uno de esos juegos de puzzle que tanto tienen para ofrecer, ***Puchi Carat***. Si se comentó este juego... ¿cómo no vamos a hablar de esta rareza que **J-Wing** nos brinda?

Aparecido en Japón el 1 de Octubre de 1997, ***Pururún*** (*que el nombre entero es muy largo y luego os quejáis que me paso de caracteres por página ^^*), es uno de esos juegos nacidos por y para divertir a una pandilla de otakus locos y ávidos de vicio y victoria. No es que ***Pururún*** sea la panacea del juego de puzzle pero su innovador sistema (*evolucionado en muchos aspectos desde el **Puchi Carat**, por ejemplo, en la aparición de ítems y combos*) lo convierte en el idóneo para una tarde lluviosa con los amigos (*hombre...si tienes el **Dance Dance Revolution**, dos alfombrillas de baile y un equipo de música bestial igual no es este el juego que va a triunfar ^_^*).

Una de las particularidades de este juego es la de estar amenizado por el conocido y admirado (*en su casa a la hora de comer*) cuarteto femenino ***Shape Up***, cuatro chicas de bastante buen ver *(aunque con divertido carácter infantiloide que a más de uno le parecerá forzado jejeje*). Cada fase que limpiemos (*ahora os explico cómo se juega*) nos será recompensada con una fotografía de la chica en cuestión que, si limpiamos varias pantallas, se verá acompañada de uno de esos vídeos de presentaciones tan populares ("*Me llamo Bunny Tsukino, tengo 15 años y voy a 2° de secundaria, mi grupo sanguíneo es el...*" *¿sabéis a que me refiero?*). Será necesario que finalicemos el juego varias veces y en niveles de dificultad diferentes si realmente queremos que nuestra colección sea completa (*siempre podéis usar el PSX Player pero... no es lo mismo -_-!!*).

¿Cómo se juega? Muy simple, tú controlas una especie de medusita que ayudándose por un determinado número de pelotitas deberá ir limpiando la pantalla de recuadros (*con forma de cerecitas, de ositos, de chicas con colet... er...*) al más puro estilo ***Arkanoid*** con la ayuda de unos graciosos personajes que cruzarán la pantalla con ayudas (*no siempre son de ayuda, pero bueno...*).

Gráficamente no se suele pedir mucho de este tipo de juegos, pero romperemos una lanza por la calidad de la fotografía y los vídeos con la que se nos obsequia (*al finalizar el juego tendrás una fabulosa galería de fotos de J-Girls*). Las músicas, como ya habréis supuesto, son las características japonesadas que suelen acompañar a este tipo de juegos (*^o^ moola*) pero lo que sí asegura un ***Arkanoid*** con 10 pelotas y ruleta es diversión.

No os lo niego, ***Pururún***, puede llegar a aburrir sobremanera en el modo de un jugador pero os aseguro que para echar partidas a dobles puede ser el más adictivo de vuestra colección. Es una japonesada de las buenas. De eso se trata, ¿no? ^_~

Amano
amano_ai@retemail.es



CAPTAIN TSUBASA

Hablar de ***Captain Tsubasa*** ("***Campeones***", como también es conocida en España) es hablar de una de las series de animación más conocidas en nuestro país. La trepidante serie de *Yoichi Takahashi* ha sido emitida en varias ocasiones y con bastante éxito, siendo sobre todo en la época en la que daban comienzo los canales de televisión privados la serie de animación que más adeptos arrastraba por aquellos días. Toda una legión de fanáticos alucinados por el fútbol del pequeño *Tsubasa Ohzora* (*Oliver Atom* para los amigos españoles ^_^).

El Manga

La primera serie comenzó a publicarse en 1981 y constó de un total de 37 tomos, más un especial dedicado a *Taro Misaki* (*Tom Baker*) y publicado en el 87. Esta es la obra que dio a conocer al autor *Yoichi Takahashi*, dedicado mangaka cuyo trabajo no es ninguna obra de arte, pero que sabe plasmar a la perfección lo que quiere transmitir en sus mangas. Si hay algo a destacar en su dibujo es la fuerza de sus figuras, con unos enfoques visuales pocas veces vistos y una calidad narrativa fuera de toda duda.

En 1993, cuatro años después de terminar la primera serie, se publicó una historia de 100 páginas que narraba el enfrentamiento entre Japón y Holanda, y que sirvió de preludio para la nueva serie, ***Captain Tsubasa -World Youth-***, aprovechando el auge que el fútbol experimentaba por aquella época en Japón. Comenzó a publicarse en 1994 prolongándose a lo largo de un total de 18 tomos, finalizando con *Tsubasa* jugando... ¡en el Barcelona!

Tsubasa es un chaval cuya principal meta es ser una gran estrella del fútbol, y que logra meterse en el equipo de una escuela que no es otro que el más malo de la ciudad. Pero eso no es impedimento para que nuestro pequeño cabezón vaya superando todos los obstáculos, y





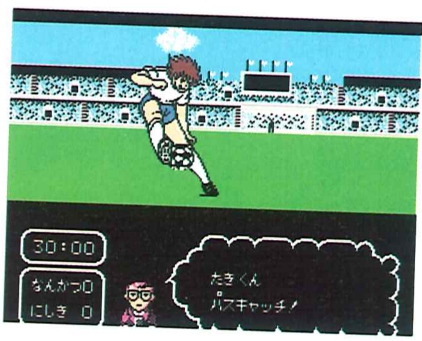




Pantallas de la versión para Famicom/Nintendo







así, superando a estrellas como *Kojiro Hyuga* (el inigualable *Mark Landers*) y forjando amistad y equipo con gente como el estupendo portero *Genzo Wakabayashi* (*Benji Price*) o el trotamundos *Taro Misaki* (*Tom*), llegará a ascender hasta la cima, e incluso hacer de la selección japonesa la campeona del mundo (¡*je, je*!) ¿Llegará algún día a España?

El Anime

Como dije antes, el paso a la pequeña pantalla tuvo un éxito arrollador. La serie era una fiel adaptación del manga, a excepción de los episodios en los que *Tsubasa* recordaba el mundial infantil, siendo estos de relleno, ya que no existían en el manga original. Cabe resaltar la extrema longitud de los campos, que daban la sensación de que los pequeños jugadores recorrían kilómetros y kilómetros. La continuación de ésta se hizo en forma de 13 OVAs realizados por el estudio **Movic**, que atesoraban una calidad general bastante superior a la serie original.

En 1994 apareció ***Captain Tsubasa J***, que aprovechando el tirón del mundial de los Estados Unidos, nos contaba de nuevo las primeras andanzas de *Tsubasa* y compañía (pero con unos diseños y animación a años luz de la primera serie), para luego enlazar con las nuevas historias del manga.

Además, hay un total de 5 películas en torno a *Tsubasa*. Las cuatro primeras fueron realizadas en los 80 por **Tsuchida**, mientras que la quinta -estrenada en 1994- correspondió a una división de la propia editorial **Sueisha**.

Los Videojuegos

Muchas son las adaptaciones a consola de ***Captain Tsubasa***. Un total de 11 juegos repartidos en varios formatos y curiosamente casi ninguno se adapta a lo que podemos llamar un juego de fútbol convencional.

La anciana **Famicom** posee las dos primeras versiones consoleras de la serie, aparecidas una en 1988 y la otra en 1990 de la mano de **Tecmo**. Ambas atesoraban en su contenido lo que se dio a llamar como "***Tecmo Theater***", una forma de representar con pocos medios escenas cinemáticas que dan la sensación de estar viviendo un anime a través del pad, algo que ya pudimos ver en su tiempo en los cinemas de la saga ***Ninga Gaiden***. De por medio, una muy curiosa forma de jugar al fútbol. Esto es, a través de opciones varias, iremos desarrollando las jugadas que iremos viendo a través de las mencionadas escenas animadas. Otro aspecto positivo era que el argumento se desarrollaba a medida que se jugaba.















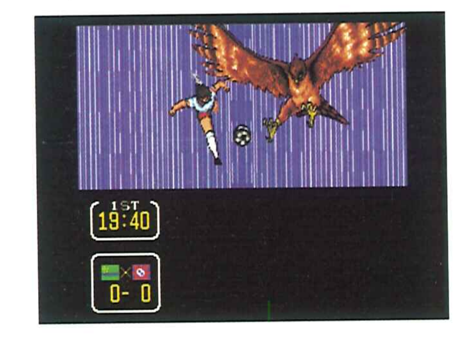




Igualmente, los tres siguientes juegos de *Tsubasa*, esta vez para **Super Nintendo**, adoptaban el mismo sistema. Eso sí, se dejaba notar la superioridad técnica de la consola con respecto a su predecesora, ya que la calidad del ***Tecmo Theater*** convertía la consola en todo un reproductor de vídeo. ***Captain Tsubasa III, The Challenge of Kaiser*** era técnicamente el más parecido a los de **Nintendo**. Curiosamente, hasta aquí se mantiene un curioso personajillo que transmite los partidos. Un año después aparecía ***Captain Tsubasa IV, Profesional Rivals***, que mantenía la mecánica de los anteriores, aunque añadía algunos toques "*made in* **Super Nintendo**", como la perspectiva en "modo 7" de los saques. Con ***Captain Tsubasa V Champions/Super Champions***, **Tecmo** se desmarca un poco de todo lo visto, ofreciendo lo que a la vista era un juego de fútbol al más puro estilo ***Prime Goal*** de **Namco**, pero nada más lejos de la realidad. Simple y llanamente es que en esta versión se sustituía el ya clásico mapa del terreno de juego por la representación de los jugadores en el campo, cual arcade futbolero de toda la vida, eliminando así la eterna imagen del personaje corriendo por el interminable césped. El uso del ***Tecmo Theater*** seguía presente, ya que a pesar del cambio de aspecto, el sistema continuaba siendo el de siempre, pero mucho más espectacular en las imágenes cinemáticas.

Siguiendo con las consolas de **Nintendo**, las aportaciones de la





serie al catálogo de **Game Boy** fueron más que decentes. en 1992, con ***Captain Tsubasa VS***, también de **Tecmo**, se vislumbró el potencial del "***Teatro de Tecmo***", dando todo un espectáculo de imágenes en la pequeña de la casa. Sin variar un ápice la metodología de juego, este *VS* contaba con la más que interesante opción de conectar dos ***Game Boy*** y, con ello, dar una paliza a algún coleguilla. Y entonces, en el 95, llegó **Bandai** y le regaló a la portátil un auténtico bodrio futbolero llamado ***Captain Tsubasa J***, que a pesar de todo estaba amenizado por una intro con algunos dibujos realmente espectaculares. Intentando imitar un poco el estilo de la quinta entrega de **Super Nes**, os invito a ver ésta si queréis contemplar uno de los peores *scrolles* de pantalla jamás vistos. El mismo título para **Super Nintendo** era un extraño arcade de dudoso control, que desquició a más de uno por su penosa factura técnica.

Volviendo a **Tecmo**, y como curiosidad, esta compañía sacó para nuestra querida **Mega Drive** una versión de los ***Tsubasa***, a la que llamaron ***Tecmo Cup***. Este juego, reprogramado por **Sega**, se trataba de la mismísima tercera entrega de **SNes**, pero con otros personajes, sin tener nada que ver con nuestra serie. Incluso fue distribuido por **Sega** en nuestro país. También tenemos el dato de la existencia de una entrega para **Mega CD**, de la cual sabemos muy poco (si alguien tiene alguna información, agradecida será ^_^). La última versión aparecida ha sido ***Captain Tsubasa J -Get in the Tomorrow-***, de **Bandai** para **PlayStation**. En esta ocasión, la compañía nipona realiza un arcade del deporte rey bastante espectacular, con un entorno gráfico de lo más vistoso, todo ello con el *engine* del peculiar ***Dragon Ball Legends***. En esta ocasión todo está adornado por muchas secuencias de vídeo de la serie, demostrando una vez más la impresionante capacidad de la máquina de **Sony** para el FMV. Las magias y los exagerados goles daban lugar a un juego no genial, pero divertido y asombroso de ver.

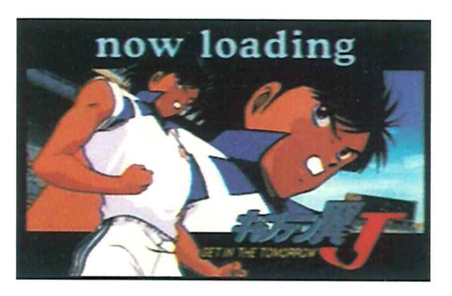


En Resumen

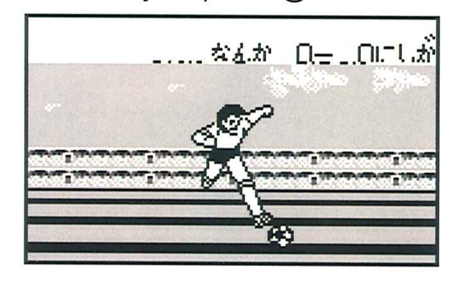
Captain Tsubasa fue todo un fenómeno social en su tiempo (tanto aquí como en Japón), y eso se nota con sólo ver la gran cantidad de soft relacionado con él. Disfrutad de la serie si podéis (¡*recemos por la aparición del manga*!), y si os podéis hacer con los juegos de la serie (¡*gracias, Usagi* ^_^!), hacedlo y buscad un buen diccionario de japonés. Bye-cha!



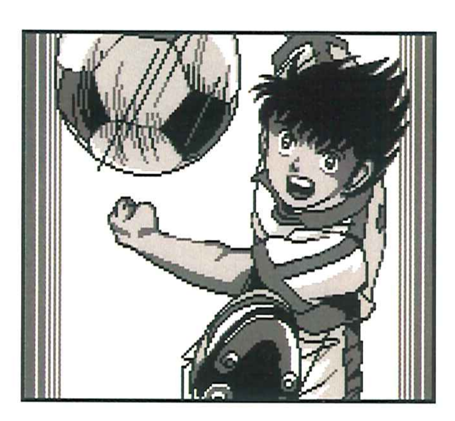
Spidey
joserparker@retemail.es













LOS FILMS DE ANIME

FATAL FURY VOL. 1
FATAL FURY VOL. 2
FATAL FURY LA PELÍCULA

Voy a hablaros de las tres películas basadas en el famoso videojuego de **SNK**: ***Fatal Fury***. Este videojuego ha sido llevado a casi todas las consolas del mercado: primeramente pasó por **NEO·GEO**, la consola que ha sido olvidada por muchos (*no por mí ^_^*), ésta fue la primogénita, luego le siguieron **Mega Drive**, **Super Nintendo**, **Sega Saturn**, **PlayStation**, **Game Boy**, **Neogeo Pocket**, etc... Cuando la saga se encontraba ya con la 5ª entrega decidieron pasar ***Fatal Fury*** a coletilla, renombrando las aventuras de los *Bogard* como ***Real Bout*** (con 4 entregas hasta el día de hoy).

Fatal Fury cuenta con gran cantidad de juegos, e incluso alguna edición exclusiva para determinadas consolas. En cada entrega iban apareciendo nuevos personajes que hacían la delicia de millones de fanáticos (*yo la primera*), aparte de los nuevos personajes aparecieron nuevos jefes finales que hacían cada vez más difícil acabarse el juego (sin cambiar nunca de protagonistas), de manera que aún hoy día se siguen esperando las nuevas aventuras de los *Bogard*, si no fijaos en la última entrega de la saga: ***Fatal Fury Wild Ambition*** de **Psx**. Tras la fama que alcanzó el juego, sus personajes empezaron a aparecer en la saga ***King of Fighters***, así podemos encontrar al equipo formado por *Terry*, *Andy* y *Joe*, sin olvidar a *Mai*, a *Kim* o a *Billy*, que formaban grupo con otros personajes.

Toda esta fama lo convertiría algún día en película de anime, y así fue. De la mano del director *Masami Ohbari*, aparecieron al mercado tres películas tituladas ***Fatal Fury 1***, ***Fatal Fury 2*** y por último ***Fatal Fury the Motion Picture***. En ellas se detecta algún error que otro con respecto a la historia del videojuego, pero sin importancia, ya que cada personaje conserva sus poderes y sus movimientos especiales. Además, el carácter de cada personaje es idéntico al original y por eso estas películas resultan aptas para los fans de ***Fatal Fury*** y sobre todo de *Terry Bogard*.

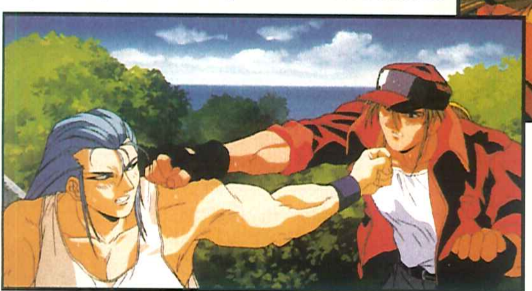


FATAL FURY VOL. 1

El argumento de la primera parte de ***Fatal Fury*** cuenta la historia desde el comienzo. *Terry* y *Andy* (niños los dos), junto con su maestro *Tung*, ven cómo su padre *Jeff Bogard*, un gran maestro de Artes Marciales, muere en manos de *Geese Howard. Terry* y *Andy* deciden entrenarse duramente para vengar la muerte de su padre. Y así será. Pasan diez años de aquella tragedia, y los dos hermanos están casi preparados para combatir pero les falta algo especial que sólo uno de ellos puede conseguir (*¿adivináis quién es?). Tung* escoge como su discípulo a *Terry Bogard* y le enseña la técnica secreta *Sempu Go Ken* antes de morir (*¡pero si Tung no muere en el juego!). Terry* ya está preparado para vengar la muerte de su padre y así lo hará.

En esta parte *Terry* conocerá por primera vez a *Joe* en un bar, pero no sólo a él, sino que también encontrará el amor de su vida, *Lilith*. Ésta morirá en manos de *Geese* por defender a *Terry* y esto encolerizará aún más a nuestro protagonista.

Destacar el desarrollo de la derrota de Geese como pésimo, ya que en lugar de tirarle desde lo alto del Geese Tower le hacen caer a un río (¡¡qué maaaaal!!). El resto de las escenas, especialmente las de enfrentamientos entre los luchadores del videojuego, están muy logradas. Ya podrían pensar en adaptar Real Bout a anime...



Terry Bogard le da a Lilith el beso que la marcará como víctima fatal (^_^). Sí, vale, estará todo lo bueno que Queráis, chicas, pero no parece demasiado recomendable...



FATAL FURY VOL. 2

El argumento de la segunda parte trata de cómo *Terry* es famoso por el mundo entero al haber derrotado a *Geese*. Por esta razón, aparecerá un rival más fuerte: *Wolfgang Krauser*, el cual se entera por *Geese* (aún vivo) de que *Terry* le derrotó y humilló. *Krauser* se presenta ante *Terry* y le desafía, pero en esta ocasión, *Terry* será derrotado y psíquicamente destrozado, ya no querrá luchar más, y lo que es peor, tendrá miedo de *Krauser*. Pero algo importante en su vida sucederá y le hará reaccionar. Se presentará en el castillo de *Krauser* y lo desafiará, pero en esta ocasión, *Terry* saldrá vencedor (¡*Viva*! ^_^).



Este de arriba es Krauser, y la verdad es que cuesta creerlo. ¿A quién se le ocurrió la genial idea de quitarle el mostacho que tanto le caracteriza?

Por fin, para deleite de los fans de Mai, la atractiva chica hace acto de presencia con un aspecto más juvenil del que estamos acostumbrados.

FATAL FURY, THE MOTION PICTURE

Por último encontramos ***Fatal Fury the movie***. Esta película será algo diferente a las demás, pero principalmente tiene dos cosas novedosas, la primera es su argumento que es más complejo y la segunda es que en esta película veremos en acción las técnicas más poderosas como el *Cho Hissatsu Shinobi Hachi* de *Mai*, el *Cho Reppa Dan* de *Andy*, el *Screw Upper* de *Joe*, o el genial *Power Geyser* de *Terry*.

El argumento de esta última parte es más complejo, como ya dije antes, pero mucho más interesante (*al menos para mí*). Empezaré desde el principio... la escena empieza en las ruinas de Alejandría. En ellas, los arqueólogos buscan una antigüedad perdida, pero una vez encontrada, aparecerá *Lacorn*, descendiente de una antigua familia, que está recorriendo sitios arqueológicos de alrededor del mundo en busca de la legendaria **Armadura de Marte**. Esta Armadura fue perdida por sus ancestros durante las Cruzadas, y *Lacorn* quiere recuperarla con ayuda de sus asociados, llamados *Jamin*, *Panni* y *Hauer*. *Lacorn* quiere conseguir los inmensos poderes de la armadura para poder vengarse de aquellos quienes persiguieron a su familia durante años. Ya tiene en su poder tres piezas de la armadura y sólo le quedan otras tres más.

Por fin aparecerán en escena los personajes de *Fatal Fury*: en principio vemos a *Joe Higashi* haciendo una pelea en el ring de Kickboxing con un rival, y entre el público vemos a *Mai* y a *Andy* animándolo. Acaba la pelea venciendo *Joe*, claro, y se celebra una fiesta en honor del campeón. Mientras tanto, todos esperan a que *Terry* llegue a Japón, éste llega al fín al aeropuerto, pero en vez de ir directamente a la fiesta, *Terry* se mete en un recreativo (*¡qué chico éste! ¡Se hace esperar! ^_^*). Entonces aparecerá *Sulia*, la hermana gemela de *Lacorn*, huyendo de sus perseguidores. *Terry* la defiende y es cuando vemos su famosa patada: *Crack Shot*. Después de la pelea, la chica desaparece y *Terry* decide ir a la fiesta por fin. En

ella encontramos a *Kim (¡Tiene familia! ¡Mujer y dos hijos! esto sí que no lo sabía... (Nota de Mr.Karate: pues hija, mira en el decorado de Kim de Fatal Fury Special, que salen))* y a los demás. *Sulia* se infiltrará en la fiesta pero sus perseguidores no la dejarán tranquila una vez más y en esta ocasión *Kim* demostrará sus habilidades. Aquí vemos las famosas técnicas de *Kim* como por ejemplo el *Phoenix Flattener* (*Kim* sólo aparecerá en esta ocasión, durante toda la película no volverá a aparecer). Ya derrotado su adversario, (¡*Kim queda destrozado*!) descubren que es un tal *Chen* (*lo siento, no sé quién es*) y *Sulia* les explica que la perseguía a ella porque quiere impedir que su hermano lleve a cabo sus planes y así pedirá ayuda a *Terry "el lobo hambriento" Bogard*, conocido como un luchador callejero y una leyenda en Artes Marciales.

Sulia dice a *Terry* que tiene que ir con ella a la Isla de Rodas porque así el misterio se desvelará. Todo el mundo decide acompañarla y es de esta manera como empieza la gran aventura...







La leyenda cuenta que *Alejandro Magno*, el gran conquistador, quiso dominar Babilonia, pero *Gaudeamus*, el rey de Rodas, se opuso a su conquista. Según la historia, *Alejandro Magno*, murió de una fiebre, pero en realidad fue *Gaudeamus* quien acabó con él. Los hombres de *Alejandro* temían a *Gaudeamus* y por eso lo quemaron vivo, pero su armadura quedó intacta y ésta cobró vida como el dios **Marte**, conocido por los griegos como el dios de la guerra. La **Armadura de Marte** quemó toda Babilonia con su gran poder, pero un día aparecieron cuatro guerreros que derrotaron a **Marte**. La Armadura quedó dividida en seis partes que fueron esparcidas por seis lugares diferentes del mundo, y se dice que aquel que consiga reunir las partes de la armadura, se convertirá en un dios viviente con gran poder. Sólo los descendientes de *Gaudeamus* podrán vestir dicha armadura y adquirir sus grandes poderes. Esta es la razón por la que *Terry* y los demás deben impedir que *Lacorn* consiga su objetivo...

Nuestros amigos llegarán a las ruinas de Rodas y en uno de los frescos descubren dibujos que señalan técnicas de Artes Marciales muy parecidas a las que utiliza *Krauser* (fue el primero en utilizarlas). En otro mosaico encuentran un mapa donde se señalan los cinco lugares donde están las partes de la Armadura. Macedonia, Tracia y Egipto ya han sido visitadas por *Lacorn*, ahora faltan Bagdad y Antioquia. Nuestros amigos deciden separarse en dos grupos para buscar los dos trozos de la armadura. *Terry*, *Joe* y *Sulia* irán a Bagdad, mientras que *Andy* y *Mai* irán a Antioquia. Pero *Hauer* y *Jamin* harán lo mismo. Cuando cada grupo llega a su destinatario, descubren que los trozos de la armadura que faltan han sido trasladados a otro país. El trozo de armadura que se encontraba en Antioquía fue llevado a China, y el trozo que se encontraba en Bagdad fue llevado a Alemania. *Terry* enviará a *Joe* a avisar a *Andy* de lo sucedido. Así nuestros amigos tendrán nuevos cambios: *Terry* y *Sulia* irán a Alemania, y *Joe*, *Andy* y *Mai* irán a China. En su camino se encontrarán con *Hauer* y *Jamin*, que les impedirán seguir su destino.

Al final *Lacorn* conseguirá los dos trozos de la armadura pero... le falta uno, el más importante, el casco. *Sulia* tiene el misterio de la localización del último trozo en el colgante que lleva encima, el cual indica el lugar donde se encuentra el casco, que se encuentra en el centro del Mar Muerto. Allí irán nuestros amigos, pero llegarán demasiado tarde y *Lacorn* se convertirá en el dios **Marte.** Al final muere *Sulia* al proteger a *Terry*, el hombre al que ella ama, y *Terry*, con rabia, golpeará el pecho de su adversario haciendo que toda la armadura se desprenda de él. *Lacorn* vuelve en sí, y explica que ha sido dominado por el espíritu de *Gaudeamus*. Pero es demasiado tarde, *Gaudeamus* vuelve en sí y mata a *Lacorn*. *Terry*, al ver en sus brazos a la chica que él ama muerta, se llena de energía y rabia y vence a *Gaudeamus*, acabando así la pesadilla...

Una historia de amor, aventura, misterio, lucha, acción y todos los ingredientes perfectos para dejar perplejo a más de uno.

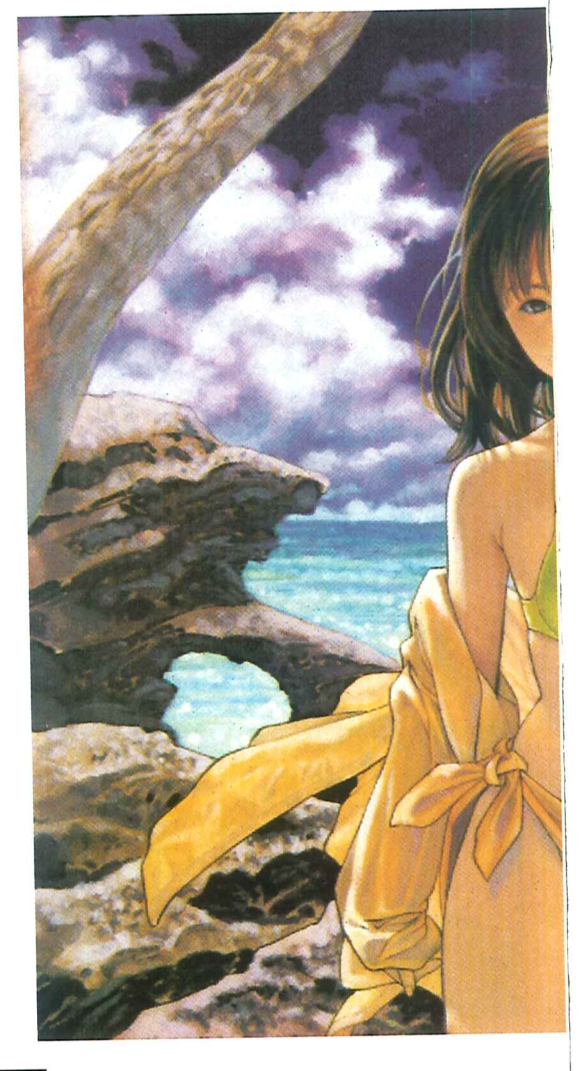
Y no digamos la música, una banda sonora de lo más especial, sobre todo el *ending* que es triste y nos recuerda la mala suerte de *Terry* en el amor... Guapo, pero todas las chicas que se acercan a él mueren por defenderle... Esto sí que es amor verdadero...

Rinoa
aeris_21@hotmail.com





¿Eso es un dibujo o una foto?

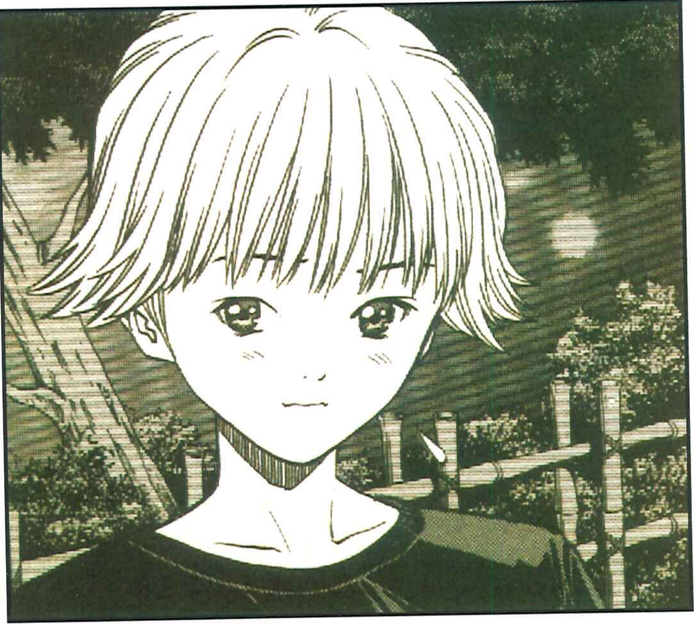


Querido por muchos y odiado por demasiados, *Masakazu Katsura*, vuelve al público español con una divertida y refrescante historia que desde hace un tiempo podemos leer en nuestro idioma: ***I´´s***.

Tras el bache que ***Shadow Lady*** supuso en su ascendente carrera, *Katsura (y su estudio K2R*) decide aparcar sus inclinaciones por la tecnología y la fantasía centrándose una vez más en dar forma a uno de sus triángulos amorosos entre estudiantes, la mágica fórmula que siempre le ha llevado al éxito en el pasado (***Video Girl Ai*** o ***DNA2***)

El 17 de Abril de 1997, en el número 19 del conocido **Shonen Jump**, ***I´´s*** (*pronúnciese como Aizu*) ve la luz con una más que prometedora aceptación que ha dado ya de sí una decena de tankoubons (tomos recopilatorios).

Y es normal, amigos míos, pues *Katsura* y su estudio han dado un salto evolutivo en su estilo sólo comparable al que sufrió tiempo atrás. Es difícil de creer el antes y el después de ***V.G. Ai***, obra, dicho sea de paso, publicada en nuestro país con un éxito abrumador (*pocos autores conozco yo en España de los cuales se hayan publicado, de un tiempo a esta parte, todas sus obras* (*Nota clandestina de Lázaro Muñoz: Emmm, no es por molestar, pero de Katsura SÓLO se han traído las obras realizadas a partir de que aprendiera a dibujar bonitos traseros y atractivos bustos femeninos, ni mucho menos han traído todas. Algo que creo que dice mucho de si tu autor "no hentai" vende por sus guiones o porque mete mucha chicha por página*).



I´´s hace gala en estos momentos del dibujo más realista y con más detalle del momento pero, ¿qué más nos ofrece ***I´´s***? ¿De qué trata?

Ichitaka, el protagonista, traumatizado desde el 6° grado, descubre en compañía de su amigo *Teratani* que la chica de



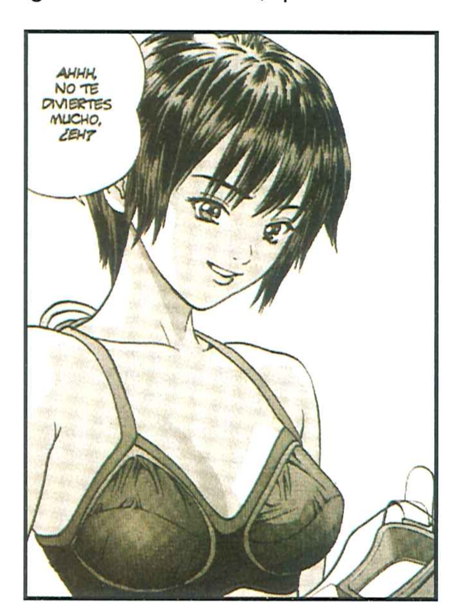
la que ahora está enamorado, *Iori*, aparece posando en bikini en una revista para adultos. Dicho trauma ha desembocado en una total imposibilidad por parte de nuestro protagonista para mostrar sus sentimientos hacia *Iori*, tratándola muy fríamente (*viendo dicho trato lo que me extraña es que ella aún le dirija la palabra* -_-), cosa que irá cambiando gracias a un proyecto de clase que providencialmente (*nunca mejor dicho*) les une temporalmente desembocando en una profunda amistad (*"**I´´s**" da nombre a la libreta conjunta que, para Ichitaka, representa su unión a su amada *^_^* Qué bonito es el amor... oigh*). Cuando parece que, tras algunos acontecimientos algo desagradables, todo empieza a ir sobre ruedas, *Itsuki*, una antigua amiga de *Ichitaka* (que siempre lo consolaba de niño y que se marchó a estudiar a los E.E.U.U.), entra de nuevo en su vida en escena... ¡Y de qué manera!

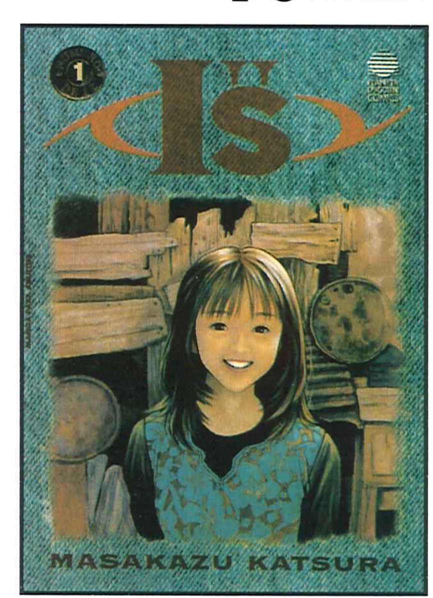
Actualmente no he oído ningún rumor de su posible adaptación a la pequeña pantalla, pero no sería en absoluto de extrañar que de aquí a un par de meses se suelte la noticia.

No hay chicas que salen del vídeo, ni mutaciones genéticas. *Katsura* ha sabido divertirnos y emocionarnos con una historia en la que no hay un condicionante que da pie a una historia (*como suele pasar*) sino que, a partir de un simple sentimiento, se va tejiendo una compleja historia (*cierto, tanto que a veces dan ganas de llamarlo culebrón, pero donde hay calidad...*)

Ayer, en IRC, un chaval al que le pregunté si le gustaba ***I´´s*** me contestó que *Katsura* era un autor casi hentai y que lo que a él le gustaba era *Shirow*, que no hacía esas cosas v_v. Es muy triste que, para destacar, cada vez más gente siga el método de la ignorante crítica destructiva. Ellos se pierden echar unas risas en el bus con los puntazos que se marca ***I´´s***. Yo no.

Amano
amano_ai@retemail.es





ÚLTIMOS LANZAMIENTOS MUSICALES



BEATMANIA 4TH MIX

Este nuevo ***Beatmania*** vuelve a los estilos de música de su primera parte, es decir composiciones muy raras, desechando los estilos más comunes que poseían otras partes como ***GottaMix.***

Esta entrega me parece la peor de todas ya que prácticamente todas las composiciones son muy extrañas y sin ningún ritmo. Además, los dibujos que las acompañan son repetitivos, feos y aburridos.

El número de composiciones es muy elevado (31 en total), pero ¿de qué sirven tantas músicas si todas parecen la misma?

Esta vez **Konami** a mi gusto lo ha hecho muy mal. Espero que ***Beatmania II DX*** sea mejor *(yo me quedo sin duda con Beatmania GottaMix).*



POP'N MUSIC 2

Las características de este juego siguen intactas, con los mismos botones y estilos de música, pero subiendo el número de personajes casi al doble, con lo que contamos con más de 40 composiciones diferentes para deleitarnos los oídos.

Todos los personajes antiguos permanecen en esta segunda parte, sumándose a los que hacen su primera aparición con diferentes estilos musicales, mucho más "normales" que los estilos de los **Beatmanias.**

Los diseños de todos los personajes sigue siendo infantil y despreocupado, con colores vivos y sencillez de detalles, siendo perfectos para el tipo el juego que es. En definitiva, muchas composiciones nuevas y de gran calidad para que no podamos dejar de tocar ni un momento.

GOO! GOO! SOUNDY

Ya está a la venta el nuevo juego de **playstation** en el que podremos disfrutar del mando de **Konami** de dar saltos imitando estilos de baile.

Goo! Goo! Soundy es un divertido juego que sigue las pautas de ***Dance Dance Revolution*** en un ambiente más infantil y con personajes sacados de todo tipo de cuentos.

Manejaremos a 6 criaturas, los *Soundys*, cuya máxima afición es bailar a todas horas.

Prepárate a menear el esqueleto con *Tiny, Jelly, Snow, Fairy, Horo, Born, Sonoko, Merm, Thunder, D-Fire, Love* y *Lio*. Podrás conectar también el mando de ***Beatmania***.



ÚLTIMOS LANZAMIENTOS MUSICALES



GUITAR FREAKS

Las novedades que posee este juego frente a la versión *arcade* son muchas, tanto en composiciones como en opciones de juego, y por supuesto, contamos con la posibilidad de jugar con la guitarra de **PSX.**

El número de composiciones se ha visto incrementado al doble, sumándole a esto la versiones *"speed"* (que son las mismas canciones pero cinco veces más rápido).

Todas las músicas nuevas tienen el mismo grado de calidad que las que ya poseía la máquina, superando quizás las nuevas a las antiguas.

Una de las opciones más destacables de la versión de **Playstation** es la de poder cambiar los instrumentos y notas de la música que queramos, pudiendo así realizar la composición que queramos siempre bajo la base musical de cada canción.

Otro aspecto destacable es la opción de poder entrar a formar parte de una lista de los mejores jugadores del mundo de ***Guitar Freaks*,** ya que al terminar cada partida, se nos dará un código según la puntuación que hayamos sacado que, introduciéndolo en la página oficial de internet de **Konami,** nos situará en el puesto que nos merezcamos de ese *Ranking.*

Sin duda esta es la mejor conversión que ha hecho **Konami** de una de sus recreativas musicales, ya que el número de composiciones y opciones dejan a la versión *arcade* por los suelos *(y más si tienes la guitarra).*



D.D.R. SOLO BASS MIX



Hablamos ahora de un *arcade.* Se trata de una nueva mezcla de sonidos para bailar en ***Dance Dance Revolution***, y para la ocasión se han seleccionado los temas más vibrantes de todas las máquinas **Bemani** (conjunto de juegos musicales de **Konami**), para dar lugar a una base especial de composiciones con sonidos *Bass.*

Entre los cambios que podemos encontrar hay que destacar que la base es para un solo jugador (no como las anteriores ediciones ***Dance Dance***). Se han incorporado 2 grandes altavoces a la altura de los pies que resonarán siguiendo los golpes bajos, y para dificultar un poco la cosa se le han añadido otros dos pulsadores frontales (los que en el *pad* casero harían las veces de **O** y **X**).

D.D.R. 2ND REMIX

Acabamos de recibir la segunda entrega para **Playstation** de ***Dance Dance Revolution***. A cierre editorial poco podemos comentaros sobre los cambios que se reflejan, pero en el próximo número os lo contaremos con todo detalle. Entre las canciones más famosas encontramos el éxito futbolístico de **Chumbawamba**.



ESPECIAL DRACULA X



Si hay algo de lo que **Konami** se preocupa especialmente en sus juegos es de la música, y la saga de ***Castlevania*** no iba a ser una excepción. Pegadizas melodías nos acompañarán en nuestras vampíricas andanzas hasta que, casi sin darnos cuenta, estaremos tarareando el tema principal, al ritmo de los latigazos de nuestro *Belmont* preferido.

Sí bien los tiempos del **MSX** y su *PSG* (*el chip que hacía esos pitidos que algunos llamábamos música*) ya han quedado atrás en el tiempo, muchos de los "caza-vampiros" veteranos recordaremos los acordes de aquellas versiones transmutados en las bandas sonoras de entregas más recientes de la saga. Así, podemos escuchar varias versiones de temas como "*The Simon's Theme*", "*Beginning*" o el "*Vampire Killer*" en cada una de las diferentes entregas, lo que confirma que la música en los ***Castlevania*** es parte de la personalidad del juego.

Más de 13 CDs, compuestos, creados e interpretados por el **Konami Kueika Club** (la factoría de músicos de la casa **Konami**) recogen las melodías de la saga, incluyendo desde la música de las antiguas versiones de **MSX** o **NES** hasta los remixes más "bakaladeros" que podamos imaginar, pasando por las versiones de **SuperNes**, **Mega Drive**, las geniales bandas sonoras de las versiones de CD o incluso las de **Game Boy**... En resumen, si buscas esa cancioncilla que canturreabas mientras masacrabas esqueletos, o simplemente quieres deleitarte con la genial banda sonora de la saga, tienes donde elegir.

Dracula New Classic
REF: KICA-1103
Fecha: 22/04/1992
Precio: 3.000 Y

Este CD incluye algunos de los temas principales en versión orquestal (sobre todo violines y otros instrumentos de cuerda) llegando a resultar bastante espectacular en algunos momentos (*vamos, a mí se me pone la piel de gallina...*) MUY RECOMENDABLE.

Konami GM Hits Factory 2
REF: KICA-1131
Fecha: 21/10/1993
Precio: 2.800 Y

Imaginad que los músicos de **Konami** tiran la casa por la ventana y montan un concierto en el que interpretan los temas de los principales juegos de la compañía... pues si además de imaginarlo, queréis oírlo, no podéis dejar de escuchar este CD... ***Vampire Killer LIVE Rocks!!***

Dracula X: The Circle of Blood - Castlevania Bloodlines
REF: KICA-7622
KICA-7623
Fecha: 03/11/1993
Precio: 3.600 Y

Dos CDs que contienen la genial banda sonora de la versión de **TurboDuo** (*de lo mejorcito que hay*), la versión de **Mega Drive** (*pitidos sólo aptos para frikis*) y remixes de algunos temas de la versión de recreativa (*muy buenos, para mi gusto, claro...*). Como dirían los *yanquis*... "*A MUST HAVE*".





BANDAS SONORAS

Drácula Battle Perfect Selection
REF: KICA-1145
Fecha: 21/07/1994
Precio: 3.000 Y

Aquí tenemos uno de los mejores CDs de los que comentamos en esta versión (*al menos, a mí así me lo parece*). Los temas más conocidos de todas las versiones son interpretados casi exclusivamente con batería y guitarra eléctrica (*hay unos solos que, la verdad, ya quisieran muchos guitarristas...*) Excelente.

Drácula Battle Perfect Selection 2
REF: KICA-1162
Fecha: 21/06/1995
Precio: 3.000 Y

Quizás no tan brillante como su primera parte, pero mantiene el mismo estilo; le han añadido aún más distorsión a la guitarra eléctrica, haciendo que algunas canciones no sean muy reconocibles (*pero que si nadie te dice que son del **Castlevania**, son capaces de gustarle a cualquier friki*). Discreto.

Konami Battle the Best
REF: KICA-1189
Fecha: 21/09/1996
Precio: 2.800 Y

No puedo decir mucho de este CD (*no lo he tenido nunca entre mis manos*). Solo sé que contiene temas de varios juegos de la factoría **Konami**, incluyendo 8 temas de ***Castlevania***.



Dracula X: Remixies
REF: KICA-7801
Fecha: 10/03/1997
Precio: 2.330 Y

¡Ugh!... no creía que llegaría a poner verde algún CD de la saga, pero le ha tocado el turno a este. Temas remezclados y bastante machacones en general que hacen que este CD pase sin pena ni gloria por nuestro reproductor, ni siquiera los temas vocales (*cantados por una tal Carina*) salvan este CD. Sólo para MUY fanáticos.



Dracula X: Symphony of the Night
REF: KICA-7760
Fecha: 09/04/1997
Precio: 2.243 Y

Es uno de los CDs más cotizados por los aficionados. Contiene la banda sonora ÍNTEGRA de la versión de **PSX**, y digo íntegra, porque también se incluye una canción vocal que no vio la luz en su versión juego. Temas inéditos hasta la fecha que, dada su gran calidad, han convertido este CD en uno de los más apreciados por todos los fans. Una obra maestra.

Dracula Music Collection
Fecha: 09/04/1997

Este CD no está a la venta y no podéis encontrarlo en ninguna tienda. No, no os pongáis a llorar, os explico; este CD es el que venía en la primera edición original del ***Drácula X*** de **PSX**, y no se ha editado por separado. Contiene versiones originales de varios temas de la saga y dada su imposibilidad para encontrarlo, se ha convertido en pieza de coleccionista.

Dracula MIDI Collection
REF: KICA-7809
Fecha: 22/10/1997
Precio: 3.200 Y



Un CD bastante curioso. Los señores del **Konami Kueika Club** realizan 21 remixes de otros tantos temas de la saga utilizando exclusivamente instrumentos ***MIDI***... Hasta ahora parece algo normal, pero si contamos que dentro del propio CD se incluyen esas mismas canciones en ficheros **.MID** para poder reproducirlas en nuestros ordenadores/sintetizadores y 4 ilustraciones en alta resolución, resulta un CD que llama la atención, ¿no os parece?

Dracula Best
REF: KICA-7901

Konami hacía muy buenas composiciones en las consolas de 8 *bits*, muestra de ello es este CD. Este contiene la banda sonora de todas las versiones aparecidas para la **Nes**.

Drácula Best 2
REF: KICA-7902
KICA-7903

Este *pack* se compone de dos CDs. El primero contiene la banda sonora del ***Akumajo Drácula*** (o ***Super Castlevania IV***) de la **SuperNintendo**. El segundo, un poco fuera de tono, contiene las músicas de las versiones de **GameBoy**, que sin ser una maravilla también tienen derecho a ser editadas en formato CD (*Para goce de unos, y dolor de cabeza de otros...*).

Drácula Apocalypse Original SoundTrack
REF: KICA-7942

Poco puedo decir de este CD (*aún no he podido escucharlo por completo*). Comprende la banda sonora de la versión de **Nintendo64**, que son básicamente nuevas versiones de los temas clásicos de siempre y algunas composiciones originales.





"I am the Wind"
Compone: Rika Muranaka
Canta: Cynthia Harrell

Just like the wind
I've always been
Driftin' high up in a sky that never ends
Through thick and thin
I always win
'Cause I will fight both life and death to save a friend

I face my destiny
Everyday I live
And the best in me
Is all I have to give

Just like the sun

When my day's done
Sometimes I don't like the person I've become

Is the enemy within
or a thousand men?
Should I walk the path
of my worse or better half?

Is someone testing me
everyday I live?
Well, the best in me
Is all I have to give
I can't pretend
I am the wind
And I don't know if I will pass this way again
All things must end
Good-bye my friend
Think of me when you see the sun of feel, the wind

I am the wind I am the sun
And one day we'll all be one
I am the wind I am the sun
And one day we'll all be one

BANDAS SONORAS

NOVEDADES

STREET FIGHTER II ARTIST ALBUM



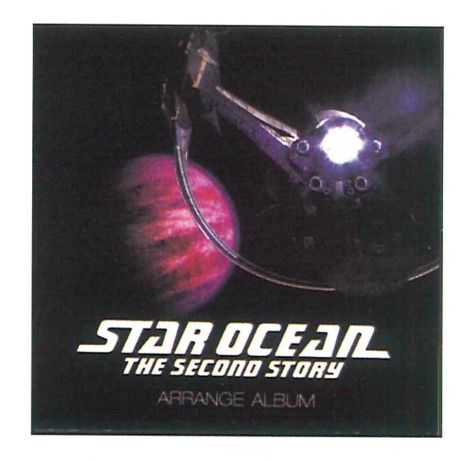
CD recopilatorio que incluye las canciones más importantes de los distintos CDs aparecidos de ***Street Fighter***. Hay que destacar la presencia de las canciones **Cry** de **Big Life** y **Something There** de **Chage & Aska**.

KING OF FIGHTERS '99 ORIGINAL SOUNDTRACK



La *BSO* de la última entrega de la saga ***KOF*** está compilada en 2 CDs, uno para la música y otro para las voces de ataques de los personajes. No es precisamente el mejor de los CDs de ***KOF***. Esperemos a la versión arrange...

STAR OCEAN 2ND ARRANGE ALBUM



Quienes hayan jugado a la segunda entrega de ***Star Ocean*** (**PSX**) sabrán que no es la banda sonora su punto más fuerte, pero sin duda la selección de sus 10 mejores pistas, pasadas a versión arrange, le hacen un buen CD.

BEATMANIA 2ND MIX COMPLETE



Este CD incluye las pistas de la primera entrega de ***Beatmania*** conversionada a **Playstation**. Quizá le suene un tanto extraña a quienes nunca hayan jugado. Incluye 9 pistas especiales inéditas de larga duración.

BEATMANIA SUPERMIX



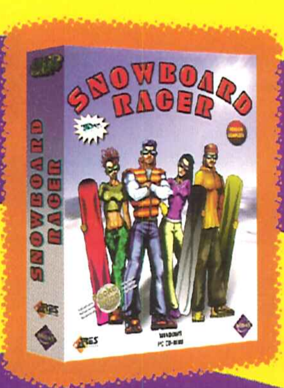
Beatmania SuperMIX ha sido, sin duda, mi CD de la temporada. Recomendado para los seguidores de ***Beatmania***, y muy especialmente para quienes busquen nuevos estilos musicales acordes a los tiempos que corren.

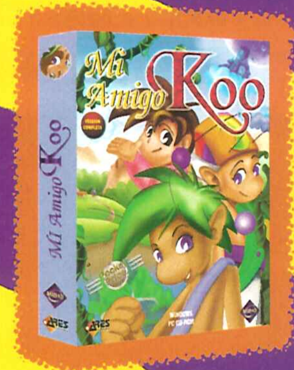
POP 'N MUSIC ORIGINAL SOUNDTRACK



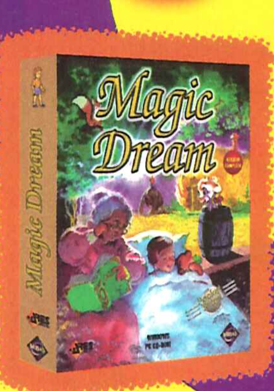
El juego musical de **Konami** más adecuado al público infantil ve estampada su banda sonora en un CD de 23 pistas originales + 1 *Bonus Track* (versión larga del tema *J-Pop* "***life***"). Si te gustó el juego, seguro que también el CD.

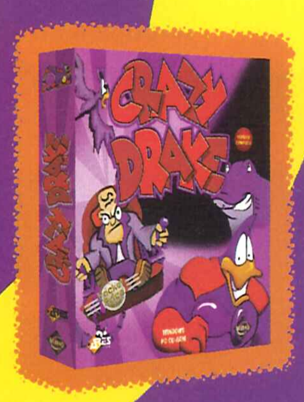


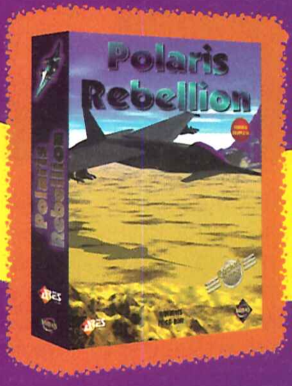


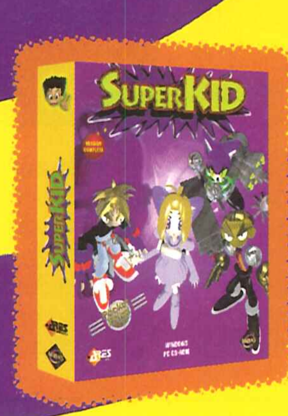


Los Juegos más Cañeros







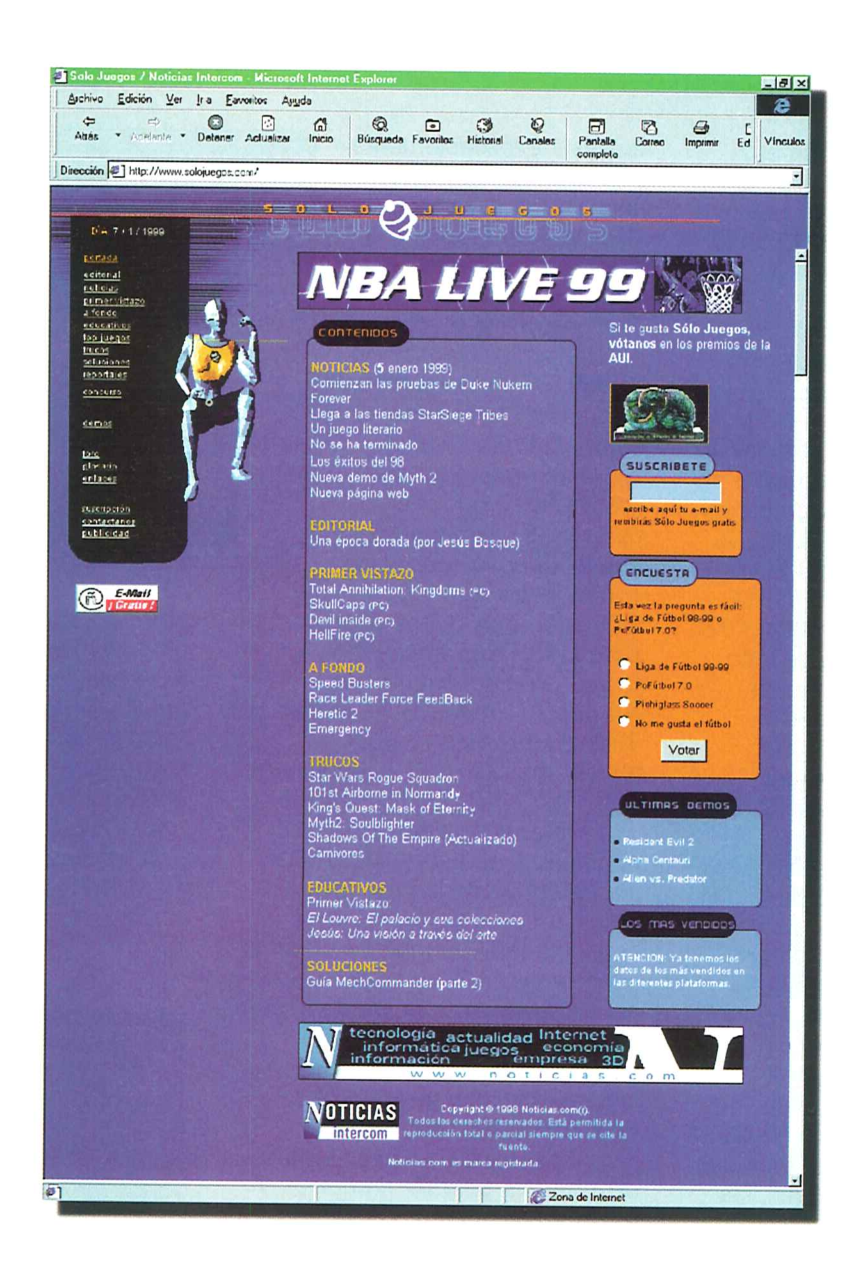








SOLO JUEGOS



La mejor revista sobre JUEGOS de la red

grupo INTERCOM noticias.com

http://www.solojuegos.com

SECCIÓN EMULADORES

X68000, ESE AUTÉNTICO DESCONOCIDO

¿El ***X68000***? ¿Eso qué es? Esa suele ser la pregunta de la gente al oír el nombre de este estupendo ordenador. El ***X68000*** es un ordenador que salió al mercado allá por 1986, exclusivamente en el mercado japonés, en el cual se llegaron a vender 120.000 unidades.
Sus características son las siguientes: está gobernado por un potente procesador ***Motorola 68000*** a 10 MHz, siempre con un mínimo de un mega de RAM. Su motor gráfico podía llegar a resoluciones de hasta 768x512 con 65.535 colores y a 1024x1024 pixeles de 1 a 4 bitplanes. Todo ello con la posibilidad de usar transparencias, rotaciones y zooms al más puro estilo del famoso chip ***MD 7*** de ***Super Nintendo***. Su chip de sonido interno era un **Yamaha** con síntesis de FM, y para ADPCM de **Oki**. Para almacenar datos tenía dos unidades de disco de 5 y un cuarto de 1.2 Mb, teniendo un sistema de archivos totalmente compatible con ***MS-DOS***.

Ahora bien, a lo que nos interesa, el ***X68000*** tenía un catálogo bastante amplio en el cual destacaban las conversiones que tenía de las recreativas, las cuales inexplicablemente eran del todo perfectas. Juegos como ***Terra Cresta***, ***Final Fight*** o el mismísimo ***Street Fighter 2*** eran verdaderos clónicos de las placas originales, incluido el sonido, del todo idéntico. Además, si había una compañía que se volcó con este ordenador esa era **Konami**, que realizó casi todos sus famosos *shoot'em ups* espaciales con una calidad impresionante. Juegos como ***Gradius 2***, ***Nemesis' 90*** (conversión del estupendo ***Nemesis 2*** de MSX), ***Parodius*** o ***Twin Bee*** saltaron a esta plataforma con todo su esplendor.



GRADIUS 2



Este aparato tiene su emulador, que está realizado en Japón (bastante lógico), y que emula en un 90% todas sus capacidades. El emulador tiene el nombre de ***EX68***, y es exclusivo para ***Windows***. A pesar de todo lo bien que está realizado, este emulador tiene algunos fallos incomprensibles (*o eso o es que no sé manejarlo del todo bien* ^__^), como que no hay manera de jugarlo a pantalla completa. Y encima, si agrandamos la misma todo lo que podamos, apreciamos una lentitud bastante considerable, y estoy hablando de lo ocurrido en un ***Pentium III*** a 500, lo cual es preocupante (*más bien frustrante*). De todos modos, ***EX68*** es del todo recomendable para que todo el mundo pueda descubrir la gran calidad de ese gran desconocido, que por aquella época ya superaba de lejos a ordenadores consagrados como pueden ser el ***Amiga*** o el ***Atari ST***.

Nota de Mangafan:
*efectivamente, no sabes ponerlo a toda pantalla. La verdad es que es un lío configurarlo, pero podemos hacerlo funcionar en un **Pentium a 100 Mhz**. Tendremos que empezar a explicar cómo se hacen funcionar estos emuladores...*

Spidey
joserparker@retemail.es





FINAL FIGHT

SECCIÓN EMULADORES

EMULADORES DE SUPER NINTENDO

La **Super Nintendo** fue la consola de *16 bits* de **Nintendo,** que seguramente ya todos conociereis. Técnicamente superior a **Mega Drive** (su más directa competidora) nos ofrecía más de 32.000 colores, 10 canales de sonido, y comenzaba a profundizar en lo que ahora se llaman juegos 3D, con asombrosas rotaciones de *sprites* y decorados (vale, cuando salió eran asombrosas) sin ninguna dificultad, ya que se realizaban por *hardware*. **Super Nintendo** llegó algo tarde para competir con **Sega**, pero supo ganarse un puesto muy importante, manteniendose este hasta su muerte, aproximadamente un años después de las consolas de *32 bits*, **Playstation** y **Saturn** (y coincidiendo con la aparición de **Nintendo 64**).

Pero antes de su muerte, ya se comenzaba a hablar sobre emuladores de **Super Nintendo**. Mas funcionaban lentos en los por aquel entonces rapidísimos **Pentium 133.** Pero si hubo un emulador que comenzó a destacar, no fue otro que **SNes9X**. Tal emulador conseguía hacer funcionar bastante bien casi cualquier juego de **Super Nintendo** en los más potentes ordenadores del momento, pero se notaba que todavía le costaba moverse un poco.

Lamentablemente, en su mejor momento dejó de realizarse, según su propio creador, por falta de tiempo.

Pero existía otra posibilidad, y era aquel pequeño emulador que estaba ganando simpatía entre un gran sector de los usuarios, que se llamaba **Zsnes**, que en nuestros días, muchos lo consideran el mejor con diferencia. Un año más tarde **SNes9X** volvió a la carga, pero bastante empobrecido. En la actualidad **Zsnes** gana por muy poco la delantera a su más directo competidor (y eso que **Snes9X** ya tiene soporte **3DFX** y todo....) y casi todos los juegos funcionan a la perfección, a excepción de algunos juegos recientes de mucha memoria, y juegos con el chip **FX**.

Pero no todo el mercado se reduce a estos 2 emuladores, existen más, que a continuación intentaremos clasificar de mejor a peor (aproximadamente):

1-Zsnes
2-SNes9X
3-NLKE
4-SNEMUL
5-SNEESE

Muchos de ellos tienen puerto para **Windows**, pero sin duda es mejor la versión de MS-DOS, por su rapidez al no tener que "tirar" del entorno gráfico de **Windows**. Para los "torpiños" vamos a realizar una mini faq sobre cómo ejecutar un emulador de **SNES** bajo **MS-DOS**.

MINI FAQ:

En muchas ocasiones los emuladores llevan un *gui* (menu) que te ayudará en mucho. Pero a veces las versiones más recientes no lo incluyen hasta cierto tiempo después. Generalmente para ejecutar una *rom* sin el menu hay que poner la siguiente *intrucción:*
nombredelemu nombredelarom.ext
o como marca el ejemplo siguiente:

zsnes smario.smc

si quieres incluir alguna opción añadida, como por ejemplo activar el sonido, tienes que dejar un espacio tras el nombre de la *rom* y poner el signo "-" seguida da la opción (léete el txt que lleva el emulador, aunque ya sé que está en ingles) como en el siguiente ejemplo:

snes9x ffantasy6.smc -s

Puedes poner más opciones en cadena, como la calidad del sonido y demás, pero siempre dejando un espacio. En el caso de que quieras cambiar una opción en un emulador de **Ms-dos** con *gui,* ten en cuenta que casi en el 100% de los casos, los cambios no son instantáneos, y para que se hagan realidad tendrás que salir del emulador y volver a ejecutarlo.

Espero que no tengáis muchos problemas con este tema, pero si existe alguna duda me tenéis en:

Mangafan
Mangafan@teleline.es





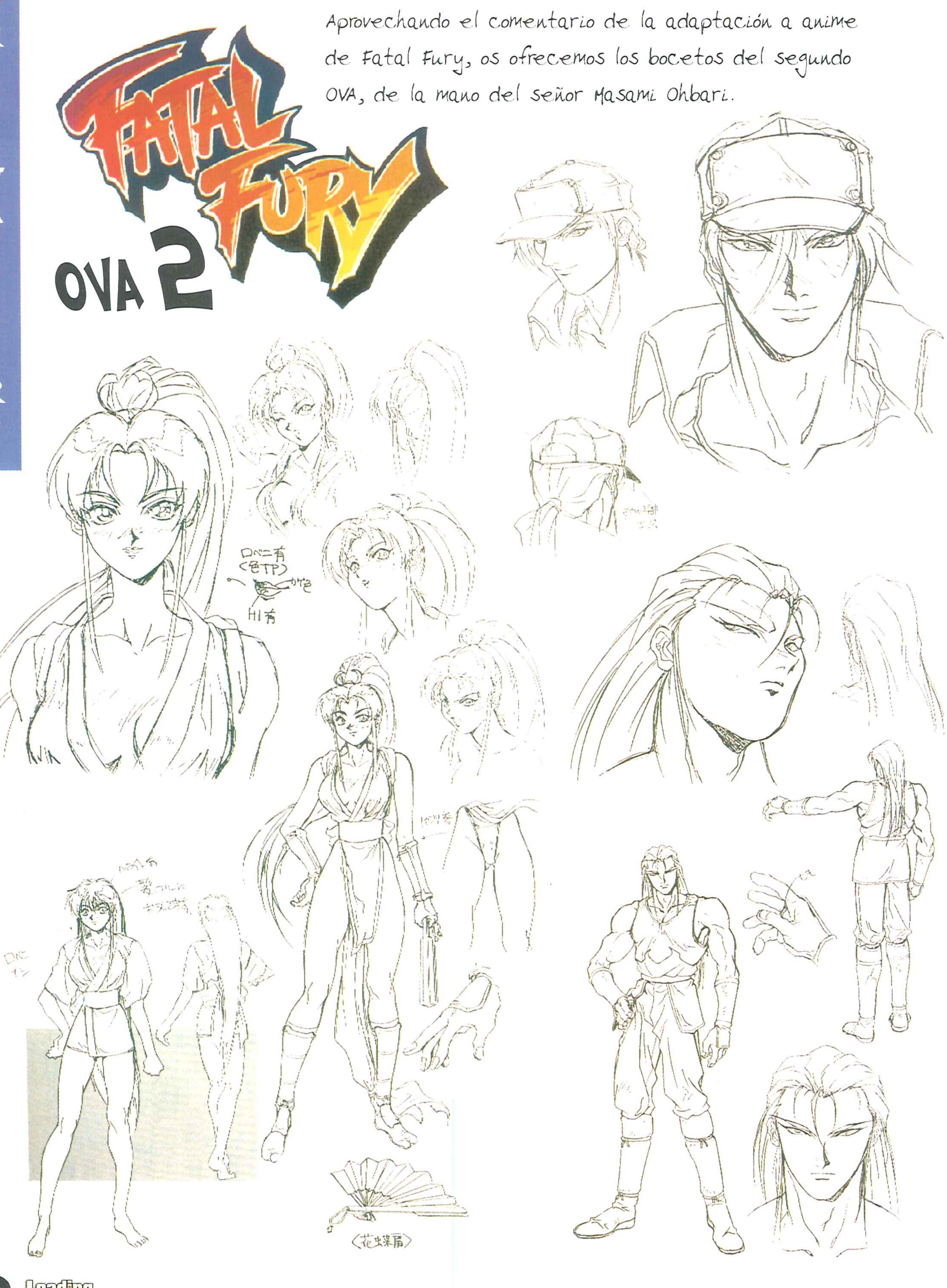




ART GALLERY

FATAL FURY OVA 2

Aprovechando el comentario de la adaptación a anime de Fatal Fury, os ofrecemos los bocetos del segundo OVA, de la mano del señor Masami Ohbari.







Frikilandia

El paraíso de quienes realmente lo viven...

SECCIÓN DE CORREO - DIBUJOS DE LOS LECTORES - PENSAMIENTOS OTAKUS

Este mes hemos tenido nuevamente lluvia de cartas, y la verdad es que no vamos a tener espacio para contestar muchas. En esta nueva edición de **Frkilandia** vamos a poner muchos dibujos de los que nos mandáis (el máximo posible, dentro del espacio reducido que tenemos). Que no se os olvide que ahora podéis estar en **Frikilandia On-Line** a través del chat...

Este mes vamos a poner 3 páginas para el correo, y aún así dejaremos mucho en el tintero para el mes que viene...

Serafín Crespo, de Almería, nos pregunta por el ***Street Fighter EX2-Plus*** para **PSX**, y te diré que efectivamente va a aparecer en **play** antes de fin de año. ¡¡Seguro que así podremos soportar la espera de la llegada del **EX3** para **PS2**!! Te he de dar una mala noticia, y es que por razones internas de la redacción vamos a eliminar el contenido de ilustraciones de los CDs a partir del próximo número. Te aseguro que es muy difícil dar con ilustraciones cada mes, y más aún con imágenes que no sean las ya manidas por todas las revistas. Por el contrario, posiblemente añadamos una sección nueva en los CDs... ^_^

Madramany Martínez, de Torrent (Valencia) pregunta por el acuerdo entre **Microsoft** y **Konami**. Bien, desde la firma del acuerdo hace ya unos meses, no se ha vuelto a saber nada del tema, pero imaginamos que deben estar desarrollándose el ***Metal Gear Solid*** y el ***Silent Hill***. A ver si es cierto que aparecen...

Javier Carrera, de Alicante, a quien también vemos por el *chat* bajo el *nick* de **Donfel**, me recuerda que tuve un fallo poniendo el nombre de la cantante del tema "**esperándote**" de ***Silent Hill***. Efectivamente, la cantante es *Vanesa Qiroz*. Perdonadme, fue un lío porque en 2 sitios decían cosas distintas... Sobre agrandar la sección de ligoteo japonés, pues mira, vamos agrandando según lo que tenemos cada mes programado. Como verás, este mes hemos tenido altibajos en algunas secciones, y de hecho, no hemos podido meter un *girlfriend* en el 4. ¡¡Pero para el 5, ración doble!! Sobre hacer concursos, pues más adelante empezaremos a hacer algunos. Solo dadnos tiempo a salir un poco por los kioskos...

Jaime García, de Barcelona, nos felicita por la revista (bueno, eso lo hacéis todos, pero es que a veces no sé cómo empezar a comentar una carta ^_^). Como verás en el CD de este mes, hemos metido vídeos como para teneros un bueeeeeeen rato dándole al botoncito. Tenéis casi 120 videos de los últimos juegos. ¿Quién puede superar tanta información visual? Hacer un Vs. entre las conversiones Pal y NTSC es algo ilógico, ya que no hay ningún aspecto en el que pudiese ganar el Pal. ¿Tú conoces alguno? ***Tekken Tag Tournament*** sale para **PS2**, y no podría hacerse en **PSX** porque, aunque los tipos no están mucho mejor hechos que en ***Tekken3***, piensa que hay que tener a 4 en memoria, y eso limitaría las cargas en la mitad de *frames* por personaje...

Mireia Vidal, de Pineda de Mar (Barcelona) nos ha mandado 3 dibujos manga que ponemos en las siguientes páginas. Verás, hay sitios en los que el servicio de reparto no acaba de ser todo lo eficaz que debería. Si nos dieses el nombre de la librería, su localización y una persona con la que pudiésemos



Dibujo de Javi (Altea, Alicante)



Dibujo de Carlos Javier Moscat (Alicante)



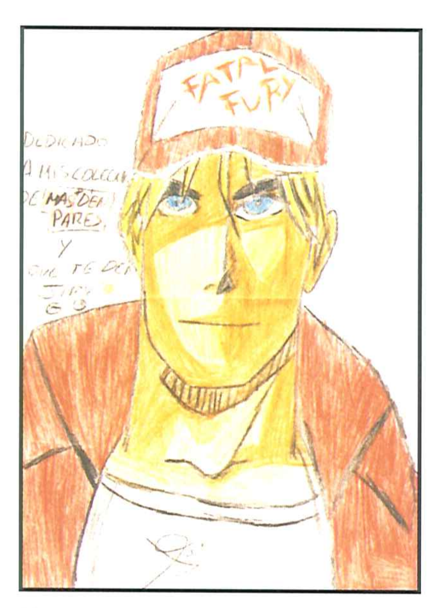
Dibujo de Javi (Altea, Alicante)

LOADING. Avda. Mare de Déu de Montserrat 2 · 08970 Sant Joan Despí · BARCELONA · e-mail: loading@aresinf.com

CORREO

Línea directa con 4 mataos que se supone que lo saben todo...





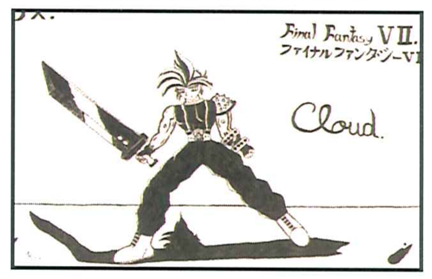
Dibujo de Jordi Muñoz (Torreforta, Tarragona)



Dibujo de Mireia Vidal (Pineda del Mar, Barcelona)



Dibujo de Sergio Liñón (Barcelona)



Dibujo de José Ángel Calzada (Casetas, Zaragoza)

hablar, posiblemente resolveríamos el problema del reparto por tu zona. Mándanos si es posible estos datos por *e-mail*. Paso tu dirección al lugar correspondiente para que te escriban otros *frikis*.

Hanna, de Barcelona, no nos pregunta nada, sólo manda saludos y tal, que son correspondidos desde la redacción (una carta menos ^_^).

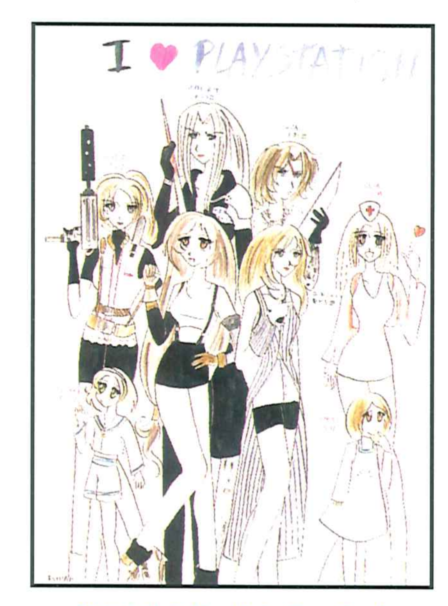
Francisco, de Valencia, nos pregunta si junto a ***Final Fantasy VIII*** se editará algún otro *RPG* en castellano. Bueno, por ahora no, ¿no tienes suficiente con el ***FF8***? La verdad es que nosotros tampoco, pero chico, esto es España, ¿qué esperas? ***Final Fantasy IX*** será aún para **PSX**, pero el **X** se hará sobre **PS2**. Además, recuerda que está a punto de caer el ***Chrono Cross***, así que no sé por qué preguntas si el ***FF8*** será el último gran *RPG* de **play**.

Jesús Martín, de Canarias, quería que le avisásemos de que sale su carta publicada. Okis. ¡Eeeeh! ¡¡Aquí la tienes!! El **Animangames**, como puedes ver, en este número tiene 4 páginas, pero al contar con tan pocas hemos tenido que eliminar algunas secciones. En fin...

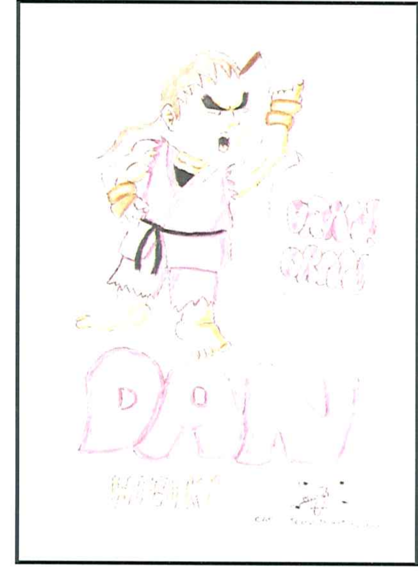
Esther Bieto, de Barcelona, nos ha mandado un dibujo suyo en el que todos los personajes de sus juegos favoritos han pasado a ser chicas. Curioso modo de reflejarlos ^_^U. Isthar, como podrás ver, en el momento de leer estas líneas, si es



Dibujo de Cesar Valladares (León)



Dibujo de Esther Bieto (Barcelona)



Dibujo de Carlos Javier Moscat (Alicante)



Línea directa con 4 mataos que se supone que lo saben todo...

CORREO



Dibujo de Jeremias McCloud (Almuñécar XD)



Dibujo de Mireia Vidal (Pineda del Mar, Barcelona)



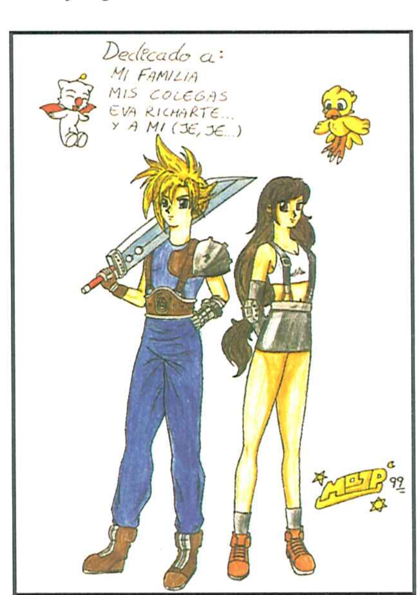
Dibujo de Mireia Vidal (Pineda del Mar, Barcelona)

que no hay retrasos, ***Final Fantasy 8*** ya estará en español. Las pelis de anime de ***Final Fantasy*** acaban de editarse en **España** (cuidado, no os confundáis con el film que actualmente produce **Square**). Supongo que ***Resident Evil Nemesis*** llegará a nuestro país para navidades, pero te recuerdo que nosotros el tema nacional lo tenemos de lado, así que igual me puedo equivocar. Paso tu dirección para que se escriban *frikis* y *otakus* de los videojuegos.

Isabel San José Coronado, de Alcobendas (Madrid) nos escribe en una carta pidiendo imágenes de ***Final Fantasy VII*** y ***VIII***. Piensa que si no las incluimos en el número 1 es porque no tenemos suficientes como para hacer un apartado con ellas en el CD. Si no me equivoco, en **PSX** hay 3 juegos de ***Slayers***. Mmmm... A ver si para el mes que viene podemos ponernos al corriente de esto. Y bueno, pensar en la posibilidad de que saliesen en nuestro país juegos *manga* de estos es una locura. Ningún editor se presta a probar suerte con juegos de *anime*. Obviamente, el caso de los ***Dragon Ball*** se come aparte, y lo de ***Ranma*** para **SuperNintendo** una rareza realmente inesperada. Ciertamente, molaría que llegasen algunos juegos *manga*, como el *RPG* de ***Rurouni Kenshin***, que está realmente genial.

¿Veis que cortito? Pues el mes que viene, ración doble, pero con menos dibujos. ¡¡Hasta entonces!!

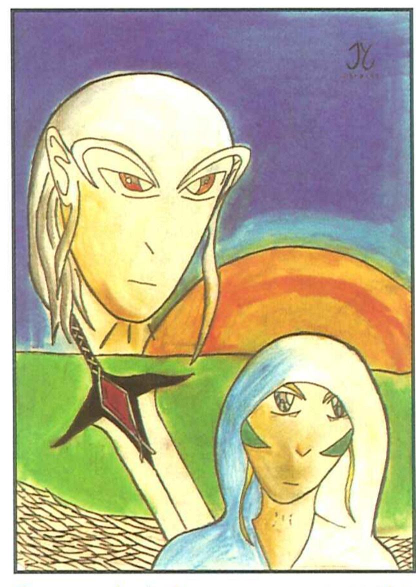
Mr.Karate (*mrkarate@mixmail.com*)



Dibujo de Maria Jesús Portolés ((Valencia)



Dibujo de Serafín Crespo (Almería)



Cosa rara de alguien que no pone su nombre

CONTACTOS EN LA 3ª FASE

C

En este nuevo apartado de Frikilandia vamos a englobar a partir de ahora las direcciones de los lectores que quieren cartearse con fans de los videojuegos y el manga. Recuerda que NO ESTÁS SOLO. HAY MÁS COMO TÚ, Y PUEDE QUE INCLUSO MÁS CERCA DE LO QUE PUEDAS IMAGINAR... ESTO ES.. ¡¡¡CONTACTOS EN LA 3ª FASE!!! ^o^ Jo, jo... (que cutre soy, leñe).

Mireia Vidal
Avda. Mediterrani, 105, 2º - 5ª
Pineda de Mar 08397
BARCELONA

Cesar Valladares Fernández
c\ Moisés de León, 37, 6ºC
24006 **LEÓN**

Esther Bieto (Isthar)
c\ Luis Mª Vidal, 50, ent.1ª
08032 **BARCELONA**

Javi
c\ Pintores, 4, bajo
Altea 03590 **ALICANTE**

Joan Gurrea Usó
Avda. Cedre, 49, 2º B
Villarreal 12540 **CASTELLÓN**

Francisco Madramany Martínez
c\ Santa Magdalena, 32-B
Torrent 46900 **VALENCIA**

Manuel Panadero Márquez
c\ El Almendro, 21B - 3ºA
14006 **CÓRDOBA**

Francisco Miguel García Torres
c\ Doña Rosita, 11, 3º B
Zaidín 18007 **GRANADA**

BOB
c\ Rafael Altamira, 31, bajo
San Vicente del Raspeig 03690
ALICANTE

GAMBALANDIA

Las gambas más sabrosas recién sacadas del mar

No, no se trata de que seamos unos máquinas, pero sí que es cierto que hemos notado un descenso de fallos en el número 3 de **Loading**. Eso no quiere decir que no los haya, sólo que hay menos (^_^u).

Para empezar, en las noticias puse que **Rent-A-Hero** salía en ***Virtua Fighter Remix***, cuando en realidad quería decir que salía en ***Fighter Megamix*** (nunca acabaré de relacionar el nombre de estos dos juegos correctamente... -_-).

El truco para escoger a *Kyo* e *Iori* en ***KOF'99*** es, efectivamente, toda una cigala de 3 kilos (eso me pasa por tratar de interpretar caracteres japoneses sin tener el diccionario en la mano. Ahora que hay muchas *faqs* con los ataques y trucos del juego puedo deciros cómo se accede a ellos en la versión *arcade* (es que en las versiones caseras ya van a venir seleccionables desde un principio), pero será el mes que viene, con más espacio.

En **Loading 2** puse en la portada ***Rival School Evolution 2 Vs. Psychic Force***. Esto se debió a que por error eliminé las palabras ***Fatal Fury Wild Ambition*** ¿Veis que ***Psychic Force*** tiene otro color, destacando como otro apartado? Cosas que pasan con las prisas...

Y me gustaría aclarar una cosilla sobre la broma del número 3 en la entrevista a *Hideo Kojima*. En realidad la revista que tiene en la mano (**Loading 2**) se la coloqué yo con un programa de ordenador. Era sólo una broma para ver cuánta gente se daba cuenta de lo que tenía en las manos, pero ya dejábamos al principio bien claro que la entrevista no la hacíamos nosotros.

Nada más. Ya sabéis que si encontráis nuevas gambas podéis comunicarnoslo de cualquiera de los modos habituales.

Mr.Karate
mrkarate@mixmail.com

¡Suscríbete!

A la Revista Independiente de PlayStation y Consolas que esperabas...

20%

de descuento sobre el precio de portada



☑ Sí, deseo suscribirme a LOADING durante un año a partir del Nº........... por el precio de 7.632 ptas., ahorrando un 20% sobre el precio de portada

NOMBRE Y APELLIDOS... ....
....

DIRECCIÓN ....
....

CIUDAD .... C.P. .. ..
PROVINCIA ....

EDAD .. .. TELÉFONO ....

FORMA DE PAGO

- ☐ Contra reembolso (+350 ptas. de gastos de envío en el primer número)
- ☐ Talón nominativo a favor de ARES Informática, S.L. por importe de 7.632 ptas. (+350 ptas. de gastos de envío)
- ☐ Tarjeta VISA/AMEX/MASTER CARD

Número. ....

Fecha de caducidad de la tarjeta ... .

Titular de la tarjeta ....

Firma:

...y la recibirás cómodamente en tu casa puntualmente cada mes.



...y cada revista con su CD-ROM para PC!!!

*CDROM para ordenadores compatibles PC no utilizable en cónsolas

Suscríbete por teléfono en el (93) 477 02 50



Enviar el cupón por correo o por Fax a: ARES Informática, Avda. Mare de Deu de Montserrat, 2 08970 Sant Joan Despí, BARCELONA Tel.(93) 477 02 50 Fax(93) 477 22 84

Contenido del CD

MÚSICA

- Dracula Arcade
- Dracula PC-Engine
- Dracula PSX
- Dracula Saturn
- Dracula Perfect Battle
- Dracula Midis
- Fatal Fury Motion Picture
- Fatal Fury OVAs

IMÁGENES

- Dracula X Saga
- Simphony of Night
- Ilustraciones Dracula X
- Dracula Super Deformed

VIDEOS PSX

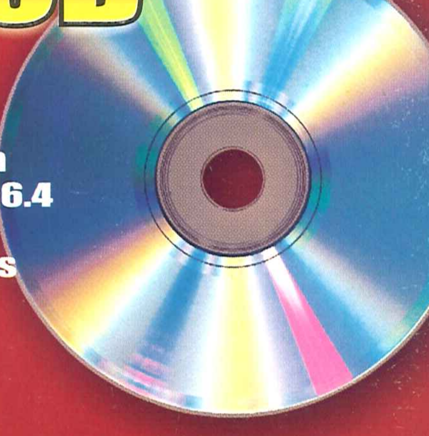
- Parasite Eve 2
- Alundra 2
- Legend of Dragoon
- Dragon Valor
- Koudelka
- Chrono Cross
- Chrono Trigger
- Rising Zan
- Monster Rancher 2
- Guitar Freaks
- Beatmania 4th Mix
- Wild Arms 2
- Spectral Force
- Front Mission 3
- Microman
- Getter Robot
- My Garden
- Jigsaw Puzzle
- Neo Atlas
- Purumui Purumui
- Orenori Yuuri
- Stray Ship

BM98

- Especial Castlevania
- Especial Anime Vol. 1

VARIOS

- Lector de Midis Yamaha
- Windows Media Player 6.4
- Winamp 2.50c
- Quick Time for Windows
- Real Player 5.0
- Intel Indeo 5.11
- WinZip 7.0



VIDEOS DREAMCAST

- Dead or Alive 2
- ShenMue
- Rent A Hero No.1
- Zombie's Revenge
- Typing of Dead
- Bio Hazard Code Veronica
- KOF Dreammatch'99
- Phantasy Star
- Carrier
- Eternal Arcadia
- Evolution
- Black Matrix AD
- Langrisser Millenium
- Dougu Senki
- Jojo's Adventure
- Kikaio
- Berserk
- Sunrise Heroes
- Godzilla Generations
- Super Producer
- Pop'n Music 2
- Ottoire
- Virtual On
- Maken X
- Jet Set Radio
- F1 World Grand Prix
- MSR
- Super Runabout
- Climax Landers
- Densha de Go 2 - 3000
- Daisen Biaku DC
- Roommania #203
- Atsumare Guru Guru
- AnimaStar
- Yakyuou Yamazaki
- Netpachi

VIDEOS PSX2

- Ridge Racer
- Gran Turismo 2000
- The Bouncer
- Dark Cloud
- Onimusha
- Gradius 3-4
- Tekken Tag
- Reiselied
- Poporocrois III

VIDEOS ARCADE

- Unjammer Lammy
- Rap Freaks
- Milion

